
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2001.6
全国统一售价 ¥8.00
卷首特辑
格斗之王
2001 独家采访
DC 黄金城之门
第4卷完全攻略
王者之书
你所不了解的"饿狼传说"
GBA
恶魔城
—月轮
彻底解析
PS 尤特那英雄战记
泪指轮物语剧情攻略
ISSN 1005 250X
06
9 771005 250004

游戏梦，梦游戏

六月份，炎炎夏日的开端。在大家不停喊"热"的时候，唯一值得庆贺的就是可以过儿童节——Mars最喜欢的节日，虽然早就不属于那个年龄层了，我还是每年都很执着地找各种借口大肆HAPPY一番。"六一"是充满美好回忆的日子，偶尔怀念一下的感觉蛮不错的。同样，游戏生活中的每个片段也是那么美好，汇聚在一起就变成了每个玩家的成长经历。其中，欢笑喜悦的，悲伤流泪的。有多少人是在这个特别的日子里被"游戏"这个奇妙的东西吸引？有多少人是在这个特别的日子里拥有了自己的第一台主机？有多少人是在这个特别的日子里玩通了第一个游戏？有多少人是在这个特别的日子里发现了一条自认为是天大的秘技？有多少人是在这个特别的日子里找到了志同道合的玩友和知音？有多少人是在这个特别的日子里放弃了你所热爱的"游戏"？有多少人是在这个特别的日子里重拾往日的对"他/她"的爱心？……又有多少人将在以后的这个特别的日子里回忆起他们年轻时的对"他/她"投入的感情？……所以，在今年的这个很特别的日子里，"电电"陪你一起走过，陪你一起庆祝，陪你一起回忆以前的点点滴滴。

对很多人来说，刚过去的五月是很普通的31天；对我而言，这是我正式参与"电电"编辑制作的第一个月。我的梦想就是能够为我所热爱的游戏做些什么，如今，梦已圆。看着2001年6月份的"电电"出炉，我几乎不能相信这是真实发生的。我想，也许我做了一个梦，在梦里我成了"电电"的一员；但这个梦太真实了，当我醒来时已分不清什么是梦、什么才是现实。

多愁善感完了，谈谈编辑部的事吧。

"前游通社社长JOJO退役、由Mars接管游通社"的事情可以说是本月的一件大事了，具体的情况还是请看杂志里的内容吧。主编BLUE给予了我完全的信任，才把这个算是期刊中难度较大的栏目交给我来做。既然是新人，我没有什么经验，有不足之处还望各位指正，和大家携手共同把"电电"办好。大概，由于是整个游戏部唯一的女孩子，我相信我的到来会给"电电"带来一些新的气息，也希望能够吸引更多读者的目光。（好像变成了Mars的"游通社社长就职演说"……）

制作这期"电电"时，大家都在努力中：星辰返校参加他那无法避免的考试去了，短期内不能回来——努力为日后能更好地工作而学习中；CLOUD以大无畏的革命乐观主义精神义无返顾地扛下了星辰的活儿——努力分担责任中；DRAGON患了重感冒，卧床数日，但最终还是坚强地从炕上爬起来继续经营"王者之书"——努力和病魔作斗争中；E.T为了把新闻从他使用的外星语言翻译成地球人看得懂的文字而忙得不可开交——努力破译中；PALADIN日以继夜地摆弄着他的电脑、游戏机和一大堆模拟器的资料——努力撰写攻略中；Laser的拿手好戏就是帮助还不成熟的Mars茁壮成长——努力"诲人不倦"和"助人为乐"中。

最后，还想再说几句。本来，"卷首语"轮不到我这个新新新人来写，可第一次出刊的热情总是特别高，在忙完了"游通社"和其它一些杂七杂八的事之后，"卷首语"就由我来完成了。Mars是个喜欢做梦的女生，常常在梦中梦到游戏。Mars也是个喜欢游戏的女生，在玩游戏的同时做着许许多多的梦。游戏是梦想，梦想是游戏，这中间的区别已经不重要了。"跟着感觉走，紧抓住梦的手，游戏的路上我们共同追求！"

Mars

科学时代 2001.6 期

(总第 78 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心

出版 科学时代杂志社

编辑 科学时代杂志社编辑部

社长兼总编辑 陈日岷

副总编辑 肖淦龙 冠文 席明强

执行主编 冠文

执行副主编 陈振宇

责任编辑 孔良 郑桐 许海龙

美术编辑 陈振宇

国际标准刊号 ISSN1005－250X

国内统一刊号 CN46－1039/G3

国内总发行 济南市邮政局

订阅出售 全国各地邮局(所)

邮发代号 24－165

出版日期 2001 年 6 月 15 日

印刷 中国人民解放军第七二一三工厂

广告许可证 琼工商广字 04 号

电子邮件信箱 carlife@ihw.com.cn

总编辑室 0898－5349204

社址 海口市公园路 3 号明星大厦 403 室

邮政编码 570102

广告发行部 0351－7066387

0898－6745593

读者热线 010－62924382

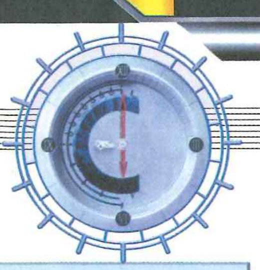
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱

邮编 100085

定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.6

电子游戏与电脑游戏



卷首特辑 LASER

业界新闻 E·T、CLOUD

新游戏介绍 CLOUD

超攻略道场 E·T、PALADIN、CLOUD、CARL 等

编读往来 Mars

名作大家谈 Mars

掌机乐园 LASER

纵横四海 DRAGON、E·T

漫园 LASER

王者之书 DRAGON

韩国 EOLITH 公司 KOF 事业本部部长 取材访谈录

The King of Fighters

你的公司已经从 SNK 得到了 KOF2001 的执照了吗？

KOF2001 是官方命名的吗？

KOF2001 什么时候将在日本发售？

KOF2001 是 NEO GEO MVS 的软件吗？

你的公司和 brezza soft 公司的关系如何？

KOF2001 是合理的继承者吗？



现在关于新作 KOF 之谜的所有疑问都逐一揭开……

从 1994 年至今《THE KING OF FIGHTERS》系列一直都是 SNK 公司的招牌作品。但是从 2000 年夏天以后，KOF 的前途变得突然看不清楚起来。关于系列新作的开发一直停留在“讨论”阶段，让我们这些期待着“当然会推出”答案的 FANS 感到非常失落。不过，最近在网上突然传出了一个让人震惊的消息。

“有某个公司正在招聘 KOF 的开发人员。”

“开发版权被韩国公司收购！？”

得到消息的 FANS 沸沸扬扬，一时疑问和消息不断出现，但真实性有待确定。登场的主角情况？系统方面？韩国的企业究竟是哪个？

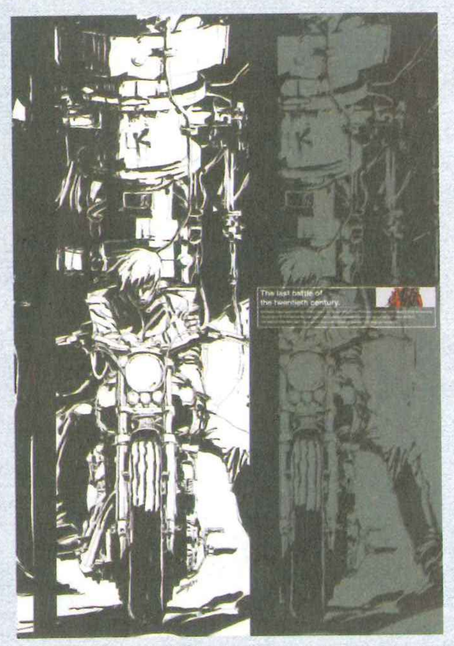
为了给所有关心 KOF 的 FANS 一个清楚正确的答案，编辑部特派记者亲自到韩国的 EOLITH 公司对其经营企画室理事兼 KOF 事业本部部长 YEON 进行了采访。现在新作 KOF 的所有秘密就要被揭开了！没错，KOF 是不会结束的。

现在就让我们静静地等待这个时刻的到来吧……

责编／laser
特别感谢／特派记者 习惯性洗脸
创意／《电子游戏与电脑游戏》工作室

KOF2001 之谜团大揭开！

KOF 事业本部长 YEON. MIN HEUM 访谈



对于国内为数众多的 KOF 迷来说，在去年听到的“SNK 被收购，不再推出新的 KOF 系列”这个消息不啻于晴天霹雳。虽然大家都不相信这会是真的，但是残酷的现实让每个人都心灰意冷。正当大家对新的“KOF”几乎都不再抱什么希望的时候，一些似真似假的消息再次刺激了 KOF 迷们的神经——去年年底在日本的国中留传着关于新作 KOF 的流言。先是在网站上出现了“KOF 开发者征集”的消息，然后又从韩国游戏展传来 KOF 续篇发表的通告，一时间关于 KOF 的最新消息满天飞。有人说这是在韩国出现了和日本 KOF 同名的作品，也有人说是韩国的主持人的假消息……为了寻求真相，让广大的 KOF 迷们心中有数，借着一个偶然的机会，编辑部特派记者“习惯性洗脸”飞到了韩国，去实地侦察一下这些新闻是否属实。

采访的地点是韩国的 EOLITH 公司。此公司在韩国除了开发 VIDEO GAME 以外还直接经营着若干个游戏厅。记者习惯性洗脸幸运地见到了公司的经营企画室理事兼 KOF 事业本部部长 YEON，并对他进行了专门的采访，于是关于 KOF 的谜团终于解开了！

真相浮出水面！
日韩合作开发游戏！？

——首先想确认一下有关传言的真实性，贵公司制作 KOF 新作的消息是真的吗？

YEON：这一点不用怀疑，这确实是事实。

——那么，如果我们假设将新作的名字叫做“KOF2001”，开发这个新作的话是不是应该从 SNK 方面得到开发许可呢？

YEON：操作上应该如此。早在在 2000 年我们 EOLITH 公司就与 SNK 公司就有关“KOF2001”的街机游戏许可方面进行了交涉，并有了一定的进展。

——能谈谈贵公司计划制作这个游戏的动机吗？

YEON：在日本有很多制作游戏的大公司，韩国的游戏市场也都被他们占领了。EOLITH 公司是最早上市 KOSDAQ（韩国的 NASDAQ 证券交易市场）的韩国公司，今后也计划发展海外市场。我们认为自己是韩国第一的游戏制作厂家，为了制作能够在海外产生影响力的作品，我们这次选择在全世界具有广泛影响力的作品“KOF”作为先导，所以与 SNK 公司联系这次的合作计划。

——究竟是从什么时候开始与 SNK 公司联系的呢？

YEON：准确的日期不方便说，正式操作应该说是 2000 年的 7 月到 8 月间吧。

——这次的“KOF2001”的开发方面与 SNK 达成了怎样的协议呢？

YEON：这倒是一个很敏感的话题啊。这次的“KOF2001”开发会在 EOLITH 公司进行，我们从 SNK 取得了开发许可证书。但是这次的作品作为 KOF 系列的一部分，必然在剧情上会与以前的作品有所关联，因此对于作品的内容性上要由 SNK 公司把关。但是我想最重要的是这次的作品一定要有比这个系列的前作有着更高的质量和更丰富的可玩性，只有这样 FANS 才能够满意，才能够证明我们的成功。因此，在决定了作品的企画后，完成度和对作品进度的检查等也要 SNK 公司的协助，大家的目的都是一样的，就是争取制作最好的 KOF 作品。这些合作的步骤和内容也写在了契约书中。总之，就是这样的合作形式。





——这次的合作与“布莱兹软件公司”有什么关系吗？

YEON：布莱兹软件公司是这次制作的合作公司之一。

——但是从我们得到的消息看，好象以前关于布莱兹公司还有其他的传言存在，这些都是关于同一部作品的合作吗？

YEON：是的，就是说的“KOF2001”。

——制作公司由以前的 SNK 变成新的公司，那么在游戏系统和要素方面会有新的追加吗？

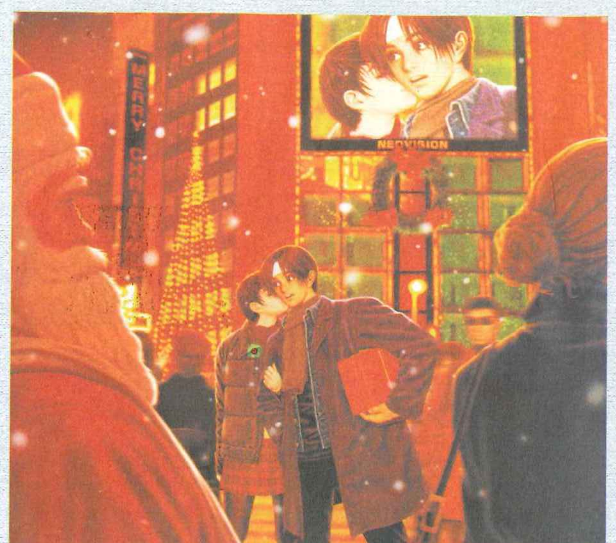
YEON：当然会采用比制作“KOF2000”时更新的技术，这样才是“KOF2001”嘛。制作让玩家满意的作品是我们的目标，如果销售量不能达到目标的话就无法继续发展，从这一点上讲我们也会努力开发新系统。

——EOLITH 的新系统、已有并受到 FANS 广泛接受的系列连续性

YEON，MIN HEUM

EOLITH KOF 事业本部部长兼经营企画室理事

1962 年出生于韩国清州。
成均馆大学 MBA 毕业。
曾担任 SKC MEDIA MARKETING TEAM 课长；
韩国 CONAMI 公司营业课长；
RICH BY RICH INTERNET 事业部部长；
现在是 EOLITH 经营企画室理事兼 KOF 事业本部部长。 爱好是登山和旅行，曾在 1998 年 8 月登上富士山山顶。



……革新与传统，不知道贵公司会更重视哪个呢？

YEON：我们当然已经认真讨论并做过企画了，不过这也是一个非常敏感的问题呢。我们讨论的结果是，如果大幅度地对原结构进行改革的话恐怕会失去原来的FANS支持，因此传统的要素在新作中大概占据70%～80%的比重，革新的部分大约是20%～30%。

“KOF2001”采用3D技术！？ 也许会做成DANCE GAME！？

——新作的名字是不是《THE KING OF FIGHTERS 2001》呢？

YEON：EOLITH在与SNK协商的时候假定的新作名称就是这个《THE KING OF FIGHTERS 2001》，不过这毕竟还是假定的名称，最终会采用什么样的名字到目前为止还不太好说。

——“KOF2001”会和系列的前作一样是对战格斗游戏吗？说点过分的话，有没有考虑做成是解谜类的游戏或者音乐游戏什么的？

YEON：那不如做成DANCE GAME吧（笑）。我开玩笑的，因为系列的作品都是对战格斗游戏类型，所以很难改变，当然要是FANS希望做成舞蹈类的游戏我也不反对啊（笑）。

（一起笑）

——那么我们可以把“KOF2001”看成是“系列最新作”吧？

YEON：是的。对于EOLITH公司来说，承袭SNK系列作品的风格是我们的义务吧。当然，在重视这种传统的基础上我们也会充分考虑到玩家不断发展的需求欲望，力求制作出让大家都满意的作品来。

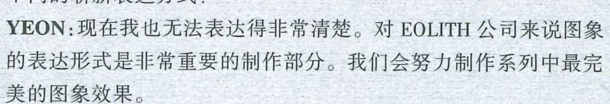
——这次的“KOF2001”会不会放弃以往的2D风格而使用3D技术呢？



YEON：我想反问您一下，您觉得2D和3D哪种风格更好呢？

——如果是KOF的话我当然觉得2D好了。

YEON：那么就请您不要太担心了（笑），我们和大家的想法一样，所以这次也会承袭前作的2D风格。



——KOF作品以其华美秀丽的图象著称。这次的新作会延续前系列的这种“图象表现法”呢，还是完全不同的崭新表达方式？

YEON：现在我也无法表达得非常清楚。对EOLITH公司来说图象的表达形式是非常重要的制作部分。我们会努力制作系列中最完美的图象效果。

——在游戏系统方面会有与以前系列完全不同的部分吗？

YEON：有几个部分，但我只能回答你一个部分。在系统方面我们为STRIKER系统增加了新的要素，使玩家更加能够体会到攻击的乐趣。

——KOF系列一直到KOF2000一直对应的硬件是MVS（NEO·GEO软件），那么这次的“KOF2001”将会对应何种硬件呢？

YEON：还会是以前的NEO·GEO。

会否打入国际市场？ 大家最关心的发售时间是……！？

——“KOF2001”最先会在哪个国家开始销售？

YEON：这个问题很难回答。从商业战略的角度看，因为是日本的游戏所以应该首先在日本发卖，或者在韩国和日本同时发售。不过还没有最后决定。

——决定在什么时候开始发售新作呢？

YEON：这个问题我也很难回答你。要制作好的游戏就必须要花费大量的时间，从这种意义上讲现在还不能发表准确的时间，我想当游戏的制作进入后半期的时候我会给你一个满意的答案。

——您所说的后半期是指2001年的9月到2002年的3月之间的时间吗？

YEON：不过既然新作的名字叫做“KOF2001”，那么当然要尽快推出比较好（笑）。比起何时发售这样的事情，我认为推出什么质量的作品是更具有重要意义的事情。如果花费更多的时间就可以创作出质量更加高的作品的话，我情愿这样去做。KOF系列是SNK的传统游戏，作为我们EOLITH公司来说有义务把它制作到玩家满意的程度，只有作品达到了完成度以后我们才会去考虑发售的事情。

——在EOLITH公司的网站上会登载有关KOF2001的消息吗？

YEON：正在制作中，可以用韩语、英语和日语浏览网页。也会专门为全世界的玩家准备一个网页介绍新作的情况，现在正在积极筹备中，我相信每一个关心此系列的玩家都会相当注意这个网页。






关于登场主角的情况？
龙虎·饿狼队会出现吗！？

——KOF 系列每一作都有独立的故事，这次的剧情是接续 KOF99 和 KOF2000 的"NESUTSU 篇"吗？

YEON:应该没错。

——本作的概念定位是"完全崭新的 KOF"，还是对以前 KOF 的总结呢？

YEON:经过公司内部的研究，大家一致决定是后者。

——在制作中有没有认为必须要承袭系列传统的重点部分，如果有的话那是什么？

YEON:KOF 的主角非常有人气，所以主角的个性刻画非常重要。我们会选择在全世界范围内人气较高的主角加入游戏。

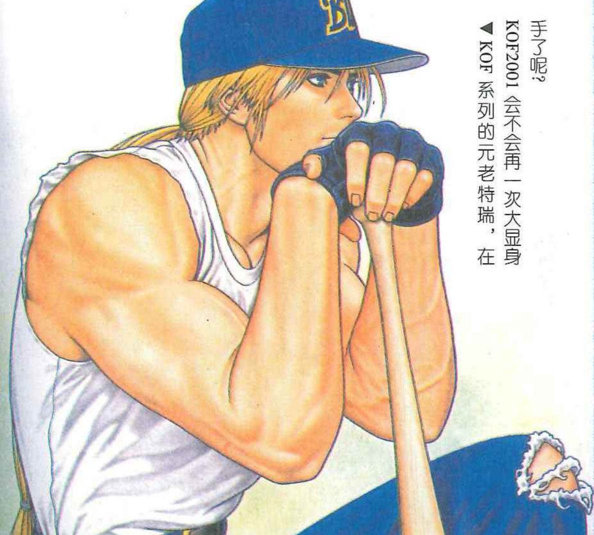
——那么没有太多人气的主角会被删除掉是吗？我记得在韩国网站的投票选举中主人公队排在第一位，然后是韩国队、超能力战士队吧，而在全世界范围内最有人气的饿狼队和龙虎队则排在最后。我想问一下，没有人气的饿狼队和龙虎队会遭到怎样的安排呢（笑）？

YEON:这种人气投票只代表了一部分 FANS 的意见，我们不会只根据这种投票结果来做决定。对于角色的挑选我们会用其他的合理方式进行，请广大的 KOF FANS 不要担心。

——在玩家心中最有人气的草雉京和八神庵会入选吗？

YEON:当然。这两个主角在韩国也非常受欢迎，当然会出现在新作中！

——既然是由韩国公司来制作游戏，那么在本作中金加潘会成为主人公吗？



▼KOF 系列的元老特瑞，在 KOF2001 会不会再一次大显身手了呢？

EOLITH 股份公司

EOLITH CO., LTD

1996 年 4 月作为韩国的游戏制造厂家 EOLITH 公司正式成立。

1999 年 3 月，公司作品《NEW HIDDEN CATCH》被韩国文化观光部选定为当月的最佳游戏。之后的 1999 年 7 月开发《HIDDEN CATCH2》、2000 年 3 月制作并销售了舞蹈模拟游戏《D－18》。

2000 年 6 月作为第一个韩国游戏制造厂家成功在 KOSDAQ（韩国的 NASDAQ 证券交易市场）上市。

2000 年 8 月直属的游戏厅"G－PARK"南大门店（第三家）开业。

2000 年 10 月与日本的 SNK 公司交涉 KOF 的新作开发授权书。

2000 年 12 月《HIDDEN CATCH3》得到了韩国影象物登记委员会颁发的当年最佳街机游戏作品奖。

2001 年 3 月在 EURO 市场发行超过 700 万美元的 CONVERTIBIE BOND。

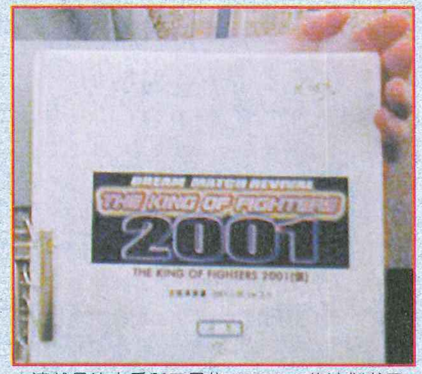
YEON:如果你也这么希望的话（笑）。确实在韩国国内金加潘非常有人气，而且这次又是由韩国公司制作的，金加潘成为主人公可能是想当然的。但是，选择的结果很可能不是这样的。

——各主角的技巧和性能会有变化吗？

YEON:人气较高的攻击技巧应该不会取消。但是会对全部登场的主角进行若干的调整。

——对以前的主角采用的时候会对其形象进行再描绘吗？

YEON:这是当然的。对很久没有变化、已经不能引起玩家共鸣的角色形象一定要做更改。另外，有人气的角色形象也会结合现在的流行做部分的调整。尤其是新作中会有很多古老的角色复活，他们的古老服饰当然需要做改动。



▲这就是让人垂涎三尺的 KOF2001 的计划书了，可惜我们只能看看它的样子而已。

——游戏的主人公到底是谁呢？

YEON:不能说的太过详细，也许主人公会让大家感到意外也说不定。反正大家只要愉快地等待就好了。

——是这样啊！难道是全新的主角吗？或者是以前的角色？

YEON:对不起，说不得。

——不过，您不是说会有新的主角加入吗？

YEON:是的，有几个新的角色加入。也有被取消的主角。

——KOF2000 中的主角会有多少留下来呢？这里我还想知道复活的主角是谁？一共会有多少主角组成这次的格斗大会呢？

YEON:（笑）这里是关于这次"KOF2001"的计划书。

——啊！！！（惊喜）

YEON:所有你想要知道的信息都写在里面了，不过现在不可以给你看。请过一段时间看我们的发布消息吧。

——（失望）不知道贵公司有没有话想对我们中国的玩家说几句呢？

YEON:当然了。虽然我们对远在彼岸的中国游戏市场不是很了解，但是这次我们能够接受来自远方的参访感到很高兴。希望以后有机会能够进行更深入的合作。最后希望中国的玩家能够喜欢我们做出的 KOF 的最新作，希望《电子游戏与电子游戏》越办越好！

——谢谢！祝愿贵公司成功！

www.eolith.co.kr

今后EOLITH公司的主页将会给全世界的KOF FANS带来最新的相关情报！！

这里我们将给大家介绍还处于开发中的EOLITH公司的主页情报。以下介绍的信息因为都还没有确定，因此存在变更的可能。遗憾的是由于公司保密的需要，我们无法给玩家进一步提供更加详细的情报。不过今后我们会第一时间为大家提供更新的消息，请期待。

①ABOUT KOF
SNK制作的KOF2000主页的韩国语版本。

②KOF的未来
参照以下详解

③会员广场
为FANS自由讨论和交换信息提供的空间。

④事件
介绍正在进行的开发情况和最新的事件信息。

⑤游戏对战
参照以下详解

⑥WEBZINE
与EOLITH公司其他游戏主页的链接。

⑦Question&Answer
介绍玩家的提问和回答的部分信息。

⑧相关公司的链接
参照以下详解

⑨KOF2001关连投票
参照以下详解

⑩公示事项
～网站消息和最新变更消息～
现在主页登载的有关KOF CIRCLE的主页介绍。也会登载有关HP会员的信息。

⑪KOF的未来
点击之后可以得到更多的信息

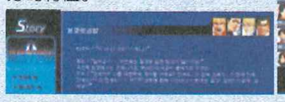
⑫事件广场
点击之后可以得到更多的信息

⑬个人SIDELINK
点击之后可以得到更多的信息



①ABOUT KOF

这个部分设置为介绍前作"KOF2000"的资料。也是SNK公司制作的KOF2000官方网站的韩国语版本。这里详细记载了作品的剧情、主角个人简介、必杀技和超必杀技命令图表详解等。图解详细，说明简洁是本部分的特征。





⑤游戏对战

这里登载了"EOLITH杯THE KING OF FIGHTERS天王战"的全国大会通知。已经决定将在韩国的有线电视台节目"ON GAME NET"中播出比赛实况。

我们对韩国的游戏人群现状进行了资料收集，现将之公布与众。

韩国KOF的玩家男女比例为8:2。年龄层调查中，高中生～20岁左右的玩家占了60%，高中生以下的玩家占40%。现在韩国的KOF FANS至少有1万3000人到1万5000人。这是通过网络调查了解到的人数，实际现在正在游戏的玩家大概有7000～8000人。

玩家中也有非常厉害的高手，他们组织循环圈频繁比赛，据说女性选手也不乏其人。

目前在韩国国内正在举行KOF大赛，并且也通过电视进行了转播，KOF在韩国的受欢迎程度可见一斑。据说韩国第一次举办KOF大赛的时候通过INTERNET进行报名，结果不到一周的时间就报满了。由于能够参加本赛的选手只有350名，而实际报名的人数已经达到了600人。在预选赛的举办地南大门EOLITH营业厅"G－PARK"外面拥挤着不能参加比赛和闻风而来的KOF FANS。

另外，关于将要举办的"KOF2001"的比赛大会EOLITH公司在不久后将对费用和参赛标准等问题进行具体的说明，并且在新作发售数月后举办韩国大赛、然后是日韩大赛，最后是世界大赛！



②KOF的未来

这里给大家介绍关于新作KOF开发的背景以及发展状况。也可以说是EOLITH公司的"KOF新作制作宣言"。详细内容包括以下：

①2000年10月11日取得日本SNK公司人气格斗游戏THE KING OF FIGHTERS 2001的开发权利。

②开发方EOLITH公司的开发人员达到日本，与原KOF开发人员开始共同开发工作（2000年12月）。

③现在"KOF2001"版的企画、原创作业、新主角研究等进行中，预定到2001年10月至11月期间开发完了并开始发售。

④开发许可契约书

EOLITH股份公司是第一个成功上市KOSDAQ（韩国的NASDAQ证券交易市场）的韩国游戏公司，曾开发过HIDDEN CATCH系列的著名游戏作品，在韩国国内拥有很高的知名度。

●在此背景下EOLITH公司与日本SNK公司合作，取得了格斗游戏中人气很高的《THE KING OF FIGHTERS》系列的"KOF2001"新作开发权利。为因为经济不景气等原因造成的失去活力的街机市场注入新的希望。

●KOF系列在韩国拥有超过2万的忠实玩家，在全世界平均每年的销售量超过10万，相信新作"KOF2001"也会取得很大的成功。

⑧关连公司的链接

EOLITH公司的主页设定有链接，点击后可以到达"PRODUCT"和"IDEA"的主页。"PRODUCT"作为EOLITH公司的产品导购环节，现已加载有KOF新作开发的信息。另外"IDEA"的主要功能是为了将FANS的意见与作品的开发更好结合而设立的主页。手段之一是用电子邮件来招聘新构思。不久后EOLITH公司将开通用日语接受FANS意见消息的功能，收集来自世界各地的更多FANS的意见。

E－MAIL的形式将被要求为名字、职业、性别、年龄、联络地址和简单的自我介绍部分，玩家可以对"KOF2001"的主角、背景结构剧情以及其他任何与KOF新作有关的内容提出自己的建议。





⑨KOF2001关连投票

在这里玩家可以对EOLITH公司提出的问题回答来表达自己的要求和倾向，EOLITH通过对玩家意见的收集来决定新作KOF2001的制作方向。"你喜欢什么样的主角？""你希望在新作中出现什么队？"等，都是任何KOF FANS都可以轻松搞定的问题。在韩国最有人气的主角是谁呢？难道是金加潘吗？很有趣的问题呢。

预测！预测！预测！！

看到习惯性洗脸同志从韩国传过来的文字，编辑部里面众多的 KOF 高手无不欣喜若狂，食指大动。按着惯例，大家又坐在一起七嘴八舌地侃起有关于这一代 KOF 的话题。其中的想法不乏新鲜有趣之处。laser 是一个 KOF 的门外汉，只有坐在角落里敲敲边鼓，做做记录的资格。下面就是 laser 整理出来的"编辑部 KOF2001 之大预测"，大家姑且观之，权当一笑吧。

ABOUT 人物 BY PALADIN

在中国人气最高的格斗游戏是什么？街机厅里吃币率最高的游戏是什么？我想大家不用考虑，都会异口同声的说《THE KING OG FIGHTERS》。而"KOF"能在国内取得这么大的成功，我想最大的原因就是它的人物设定。不知道别的城市怎样，两三年前武汉街头曾经有无数少年穿着用条"带子"把膝盖连起来的那种裤子，从这点就知道八神庵的形象有多深入人心了。

这次的"KOF"转由韩国公司制作，由于以前没有接触过韩国出的格斗游戏(他们出过吗？)，所以多多少少对游戏的完成度会有点疑问。但是喜欢流行文化的朋友们一定都比较了解韩国的音乐和电影电视，"韩流"的威力并不弱于一次强劲的寒流来袭。且不论充斥于大街小巷的 H. O. T 的歌声与海报，就是电视台里也一部接一部的放韩国电视连续剧，收视率绝对比日本电视连续剧要高。我想，这很大程度上应该归功于韩国明星们出色的形象设计，他们的流行歌唱组合有许多视觉化的成分。比如 H. O. T 和 S. E. S，男性的形象设计虽然女性化，但是有他们独特的味道。而女性的形象则千变万化，"整容"美女配上漂亮花哨的服饰，任谁看了都会喜欢的。所以呢，至少我们可以在人物形象设计这个方面放心。我们所喜爱的角色形象不会做的比以前次，也许还会比以前更漂亮呢。

我想，EOLITH 肯定不会满足于只采用已经成型了的旧有人物，第一次做"KOF"不能取得突破的话，大家都会批评说 EOLITH 是生存在 SNK 阴影下。所以他们一定会祭出人物设计的"法宝"，充分发挥自己的长处获得新老玩家的认可。

那么现在我们就来大胆预测一下会有怎样的新角色出现。

预测之一：新的韩国国籍四人组出现，他们的真实身份是……歌星……！？

"KOF"的旧作里人气最高的偶像极人物应该就是麻宫雅典娜了，她的职业不就是歌星吗？她的那首歌曲大家应该都耳熟能详了。而"KOF97"里的"97 新面孔队"三名成员平时的正常职业不就是组 BAND 吗？流行歌手加视觉乐队，SNK 旧有人物里有不少吃娱乐饭的嘛！所以这次新加入一支韩国人气明星队应该也不会被 FANS 们扔番茄的。嘻嘻！真希望会有以 S. E. S 和金喜善这样的美女为原型设计的新角色加入啊！

◀这四幅画分别是出自韩国的著名漫画家安世喜、河丞男、金炯培、金秀容的笔下，大家通过这些可以大致地了解一下韩国漫画家的画风。凭心而论，韩国漫画还是具有一定的水平的。不过如果真的要让他们来描绘 KOF 中的人物……不敢想像。既然这次的 KOF2001 转嫁到韩国人家里，不知道是会找这几位漫画家来做它的人物设定呢，还是继续聘请森气楼大师做他的本行？在一切都还是个迷题的现在，我们所能够做的只是等待……

哎～这个一点都不新鲜，下面咱们说点有意思一点的。

预测之二：复活的"老朋友"

可以说大部分的"KOF" FANS 是伴随着大蛇篇的故事成长起来的，因此对大蛇一族应该是怀有比较"深"的感情的吧？(笑)我想，"KOF96"的总 BOSS 高尼茨和"KOF97"的总 BOSS 大蛇的强度应该是收到大家的广泛认可了的。个人也比较欣赏高尼茨，不但有邪恶的眼睛和鼻子(大家回头留心一下他的鼻子)，还有高大的身材，如鹰一般的利爪，更可怕的是能够随时召唤暴风出来攻击对手。"KOF"系列里本人印象最深刻的招数不是八神的 MAXIUM 版八稚女，而是高尼茨狂笑着拎起对手，召唤旋风无情地打击他。

在这里，我要大胆预测大蛇八杰集的全员"复活"！而他们"复活"的方式到底是怎样的呢？也许就像"KOF98"里一样，不需要什么理由，只是因为大家喜欢，"97 新面孔队"就又出现在"KOF98"的赛场里。这，当然最好。可是也存在着比较大的问题。他们一共是 9 个人，具体怎么分队呢？如果这一次是采用三人一队的系统的话还能正好分两组，可是明明还要继续采用 STRIKER 系统，那么就应该不会是三人一队了，所以很有可能有部分角色像"KOF2000"里那样只能作为 STRIKER 出现。

以这样的形式"复活"好是好(能出场对打的人多了)，但是的确不算新颖。所以咱们来做一个更大胆的假设…………

新的总 BOSS 出现，他仍然是"NESTS"组织里的人，而且也是克隆人。"KOF99"的库里扎里德不正是主角——改造人 K'的克隆吗？而且"NESTS"不是还克隆了一大堆"草鸡精"出来吗？咱们大胆地想一想，经历了两年的失败，"NESTS"的干部觉得力量还不够强，于是他们启动了最究极的的 PROJECT。内容暂时不保密，呵呵～由我来透露给大家。那就是调出以前在各代"KOF"大会进行，大蛇一族与对手战斗时收集到的大蛇一族的细胞，然后分析他们的 DNA 组成，利用他们先进的技术制造最强的人造人间出来——CODE NAME：沙鲁………………

啊呸呸，这个扯得太离谱了，不过到底会不会有这样一个角色出来现在也还说不准哦。想象一下，具备大蛇一族超强战斗力的强力 BOSS，使用的技巧都是大家所熟悉的，爽啊！あんこくらいごけん(暗黑雷光拳)…………

ABOUT 系统 BY CLOUD

操作系统：

KOF 系列一向以操作简单、直观而著称于格斗界，本次在"2001"中的操作系统方面除了会保留 KOF2000 的原有操作外，指令输入的方面应该变得更贴近符合玩家的种种习惯。作为所有格斗游戏最有特色的紧急回避系统还会有更灵活的设定，除了前闪避和后闪避以外，一些特定的人物还能使用出类似 KOF96 中克拉克和大门五郎那种特有的原地闪避动作。在特殊技方面，能够操纵使用的角色会增加很多新的特殊技——比如说"受身"，以前的 KOF 是没有受身的设定的，本次新加入的受身将使战斗变得更富战略性。除了倒地之前可以受身外，应该会添加能够在空中受身和被投后受身(类似《龙虎之拳 2》)等动作，防止被对手在空中连续追打。

COUNTER 模式(3 条必杀技槽攒满后按 ABC)和 ARMOR 模式(3 条必杀技槽攒满后按 BCD)：

有着细微调整游戏平衡作用的两个模式。在 COUNTER 模式中能够像《街霸 EX》那样用超必杀技来抵消超必杀技，用以迷惑对

卷首特辑 JUANSHOUTEJI

手，使其判断失误，增加我方取胜的机会。在ARMOR模式中（3条必杀技槽攒满后按BCD），发动后的有效无敌时间能够增加几秒，并且能够使用必杀技，但是相应地会缩短ARMOR模式的持续时间。另外，通过技的发动和抵消还可以将COUNTER模式和ARMOR模式剩余的使用时间转化成STRIKER豆，利用STRIKER打倒对手，同时亦可以使必杀技槽的长度有所增加。

必杀技系统：

MAX超必杀技使用的方法仍然会变回像KOF99那样，只有当体力槽闪光的时候才能发动，每使用一次便会用掉全部的必杀技槽。至于必杀技槽的积攒，也许仍然会像KOF97中有两种选择，一是ADVANCE模式：通过使用必杀技或受到敌人攻击时缓慢增长，长满一槽后继续累积到下一槽中，每发动一次超必杀只消耗一槽；一是EXTRA模式：战斗时通过按押ABC三键来攒气，攒满后便可在它减少至0之前随意发动超必杀。

STRIKER系统：

呼唤STRIKER的条件更加多样化，而且能够像KOF2000一样，通过挑衅将一条必杀技槽转换成一个STRIKER豆。某些特定的STRIKER还能够减少对方的STRIKER使用次数，可以利用这点削弱对手的援护力量。STRIKER也可能设定成类似于CAPCOM的VS系列的模式，跟战斗中的角色共同配合发出强力的"合体"必杀技，当然要用掉2条或更多的必杀技槽。当画面上出现敌我双方四人互发超必杀的绚丽场面时，会不会使人感到如在梦中呢？

其它系统：

可以与家用机（NEO·GEO、DC、PS2、GAMECUBE、XBOX……好像要全机种制霸的样子……）通过记忆卡连动来发现并使用隐藏角色或STRIKER。在家用机版中可以有练级系统，大家可以拿着自己练得超强的角色到街机厅中相互较量了。目前已进入了网络时代，可以通过家用机的联网功能实现网络对战KOF，也可以拿出自己练成的角色到网上进行成绩的评定，如同《街霸ZERO3》DC版的"最强一流道场"中的"段位认证"功能一样，在网络上进行段位认定战给自己的"功力"一个客观的评价。

韩国人的格斗游戏制作水平大家谁都不太清楚，CLOUD希望所有的攻击判定都会做得更加细腻及严谨，去除以往KOF系列总出现"无限连击"这种超级大BUG，让KOF变得更好玩，更耐玩。虽然日韩之间一向不和，但游戏是无国界的，就像音乐无国界一样。热切盼望韩国的EOLITH能够将日方原有的系统发扬光大，并增加自己原创的系统，使KOF系列能够继续保持在街机厅的高吃币率。

ABOUT 音乐 BY Mars

玩游戏之余，欣赏音乐也成了一道风景，成功的游戏的音乐设定一定是相当出色的，KOF亦是如此。想当初99的那套原声CD曾经让Mars听得如痴如醉……虽然说有一张是毫无意义的东东。在前面的访谈录中，大家可以看到，那个无聊的老家伙居然说KOF可能会做成跳舞游戏（Mars实在不敢想像DDR版的KOF将会是什么样的，这大概已经超出了人类的思考范围吧）？估计玩家是接受不了音乐版的KOF，所以那应该是玩笑话吧（一定的一定的！！）。但是，如果借鉴SNK公司出品的AVG《KOF——京》中京与庵比赛唱歌那一幕的话，也许真的把KOF改成跳舞游戏也不是没有可能呢……（呵呵，玩笑玩笑）

从前面我们知道，对KOF的系列前作的保留是70%至80%，那么，如果对其中的音乐进行变动，我猜测最大的将是——主题曲！！！

从KOF94至KOF2000，麻宫雅典娜一直是SNK公司的招牌人物。作为偶像歌手，在游戏中唱个歌露露脸也是理所应当的事。玩家还记得KOF97中她那首非常有名而且动听的主打歌《My love，拿出勇气！》吗？不知道这回由韩国人设定的游戏里会不会有类似这样的东东呢？

如果韩国人也想效仿"麻宫雅典娜"、制造一个什么"明星队"出来的话，很可能会有属于他们自己的主题曲。毕竟，韩国流行乐坛的舞曲风格和造型前卫的视觉系异常发达，正好迎合了同样为游戏迷的年轻FANS的口味。刚被"韩流"席卷过不久的中国的"哈日族"和"哈韩族"，都可以如数家珍般地说出一长串的名字——H.O.T，S.E.S，baby vox，NRG，Y2K……他们绝对是热门的候选人。而且，如果真的把主人公换成韩国人的话，那么，这些视觉系的家伙们是最好的原创形象，他们的音乐也将会是首选了。（说实话，Mars对韩国籍的主角没什么信心呢。）

有没有可能由声优来演绎？我不清楚在韩国是不是也有庞大的声优群落的存在。既然KOF系列在亚洲地区拥有很高的人气度，韩国公司又花大笔的银子买了下来，那么他们一定会全力争取在原有的基础之上把由韩国人做的KOF2001一炮打红，制造出韩国游戏制造商的名气来。所以，聘请当红的偶像来帮忙壮大声势才是明智之举，似乎不该用声优来演绎主题曲。

日本的原创歌曲可能性……据说，KOF2001最先在日本发售，也许会请很多日本声优来，那么，依旧用日文歌来担当主打不是没可能的。

最后，一种极大的可能性——主题歌的语言为国际化的英语。

众所周知，日本的流行音乐是以欧美为蓝本COPY出来的；而韩国的流行乐坛则紧追日本。以FF8为例，《Eyes On Me》红了很久。（顺便一提，王菲的英文歌还真是唱得不敢恭维，抄袭Cranberries之余，顺带着把他们极不标准的英文发音也传承了下来。）韩国人想把KOF2001做大一点的话，要请就得请原汁原味的了。著名的流行美音天后席琳·迪翁（Celine Dion）不是就给日剧《啊，结婚》演唱了主题歌《To Love You More》吗？！英文的东西是主流啊，看看日本的流行乐坛就知道了，欧美玩剩下的R&B（节奏布鲁斯）、Hip Hop和Soul Music（黑人灵歌）横行天下，原来红过一阵的流行舞曲开始走下坡，却正好让现在的韩国乐坛捡了过去。而且，日本和韩国的视觉系都很发达，如果我没记错的话，英国的Boy George是八十年代早期的东西，男人女性化的东西也过了时。综上所述，如果有先见之明，还是设定英文的主题曲比较好，和国际接轨嘛！说不定能借优秀主题歌的光，让KOF2001更能大卖特卖呢。

关于BGM背景音乐的设定……

从KOF97中的个人BGM到KOF98、99的组队音乐，SNK公司对KOF系列的BGM相当重视。给Mars的感觉是BGM中的萨克斯风、电吉他和贝司的声音很重，热血嘛（竟然连女性格斗家队都不例外）！只有超能力那一组是很轻快活泼的气氛，低音出现得较少。总体而言，是很优秀的电子乐设定啊。另外值得一提的是KOF99中真草雉京的BGM，和以前的有很大不同，开头的一段相当好听（Mars的个人推荐）；还有，带一点私心地讲，KOF95中八神的BGM名字叫"暴风雨中的萨克斯风"，很适合他的个性，我也非常喜欢。

所以，一些长期受到好评的BGM应该变动不大。新人的出场可能会增加一些新的BGM，但原有的已经深入人心的东西是绝对不会变的：前面的采访中提到变动占20%～30%，所以韩国公司不会做这种费力不讨好的事、把精力放在这方面上。玩家应该会听到较为传统的SNK风格的音乐，喜欢的BGM的Fans不用因为韩国人做游戏而沮丧了。Mars本人不太喜欢韩国音乐，如果真听到游戏里有唱出声的韩国歌曲，说不定会当场晕倒；如果是纯音乐，还好接受一点。

NEWS 业界新闻 Time

紧急速报 1 日本开始接受《FF10》预约



众所周知，由日本著名游戏厂商 SQUARE 制作的 PS2 超人气 RPG 游戏《最终幻想 10》(Final Fantasy X)将在今年的 7 月 19 日推出，到时会发售普通版和高质版两个版本。而且这款游戏无论对于 SONY 还是 SQUARE 都具有非常重要的意义，所以玩家自然也是对其十分关注。

目前有消息传来说日本几家大型的游戏连锁店目前已经开始接受玩家预约《最终幻想 10》了，一款 7 月份才发售的游戏 5 月份就开始预约了，可见该游戏的魅力之大，另外也表示该游戏一定是非常抢手，如果有条件的玩家还是现在就预约为好，因为到时候一旦出现供不应求的现象，买不到了可不好办！

SCEI 真要降低 PS2 价格？

随着微软的 X－BOX 以及任天堂 GAMECUBE 的发售日一天天的临近，S. C. E. I 的压力也是越来越大，因为这两个对手一个是老牌的游戏厂商，而另一个又是财大气粗，哪个也不好惹，所以为了在 21 世纪的主机争霸战中取得先机，该公司有降低 PS2 主机价格打算。该消息一经传出立刻引起了许多人的关注，特别是最近想购入 PS2 的玩家(为了玩 FFX)。

根据英国商业周刊 MCV 的报导，S. C. E. I 有意降低 PS2 主机的售价，以北美 PS2 为例，首先降价 50 美元，从原来的 299 美圆降价为 249 美圆，而观察一阵子后再考虑是否再次进行降价，最终 PS2 降价幅度应该在 100 美圆左右。

如果这则新闻属实的话，那么相信一定会有许多玩家都很开心，因为再不用担心 PS2 那昂贵的价格了，而这样做对于 S. C. E. I 也是很有好处，价格一降销售量肯定会上去，而其他两台主机又要今年秋季才能推出，占领市场尤其重要呦！

SCE 和百事可乐进行合作

最近这段时间好象游戏厂商和饮料厂商合作得比较多，继 SQUARE 和可口可乐公司合作后，目前百事可乐、派拉蒙影业以及 S. C. E 美国分公司宣布合作，而合作主题就是为即将上演的《古墓丽影》电影版制造声势。

为了给《古墓丽影》电影版制造声势，百事可乐将在 5 月 14 日至 6 月 24 日之间展开一连串的促销活动，消费者可以在购买的百事可乐中寻找《古墓丽影》的讯息，而如果你运气够好的话，就可以获得大奖，而奖项自然就是 PS2 主机啦！

夏天眼看就要到了，想想看，一边喝着冰凉爽口的可乐，还有机会得到梦寐以求的 PS2，将是一件多么惬意的事情呀！

SONY 连续蝉联美国最佳企业形象奖

根据美国 Harris PollInteractive 公司针对美国 2461 位成年人进行的一个企业品牌的调查，SONY 连续两年名列最佳企业形象第一名。

这项调查是随机抽选 2461 位成年消费者，针对数百家知名企业进行的问券调查，范围包含产品、形象、售后服务等，而 SONY 以整体排名第一蝉联了这个奖项，这实在是非常的光荣，因为这不仅说明 SONY 的产品受销售者的喜爱，该公司的形象在消费者心中也是具有一定位置的，这可以说是非常难得。以下就是前几名的企业名单：

企业形象排名前十名	企业重要度排名前十名
第一名:SONY	第一名:IBM
第二名:福特汽车	第二名:福特汽车
第三名:奇异电器	第三名:微软
第四名:丰田汽车	第四名:丰田汽车
第五名:通用汽车	第五名:奇异电器
第六名:可口可乐	第六名:通用汽车
第七名:微软	第七名:SONY
第八名:IBM	第八名:惠普电脑
第九名:惠普电脑	第九名:美国无线电公司
第十名:美国无线电公司	第十名:可口可乐

SQUARE 在 E3 出展游戏名单

随着一年一度北美 E3 展的到来，玩家对于那些知名的游戏厂商也是越来越关注，目前，深受全球玩家喜爱的日本著名游戏厂商 SQUARE 公布了该公司 E3 展部分出展游戏名单，这些游戏分别是：

·《最终幻想 10》 机种:PS2
·《最终幻想 4＋时空之轮合集》机种:PS
·最终幻想电影版

从上面的的资料我们不难看出，本次 E3 展 SQUARE 可以说把全部精力都放在了《最终幻想》系列上。

S. C. E. I 回应《GT3》读取不良问题

由日本著名游戏厂商 S. C. E. I 制作的超人气 PS2 赛车游戏《GT 赛车 3》在经过了数次延期后终于在 4 月 28 日顺利推出了，而也许是等待了很长时间的原因玩家们对这款游戏的反应相当强烈，纷纷购买。但有些玩家把游戏拿回家玩的时候竟然发现该游戏无法正常执行，因此这些玩家马上把这种情况反映给 S. C. E. I，目前该公司终于对此事做出了回答。

S. C. E. I 表示：部分玩家的 PS2 主机无法顺利执行《GT 赛车 3》的主要原因可能是因为 PS2 光头损伤过为严重，从而导致资料

读取不良，所以才无法顺利执行游戏。

除此以外，S. C. E. I 目前也在详细的调查《GT 赛车 3》执行不良的原因，该公司表示：玩家如果发现有游戏执行不良的情况，可以把 PS2 主机寄到 S. C. E. I 公司，该公司会为你找到原因，而如果发现你的光头过度损坏需要更新时，则玩家需要加纳费用，一个 PS2 光头的价格为 9900 日圆。

不过仔细算来，就是到今天为止，PS2 也只不过才推出了 1 年多一点，光头应该不会这么快就损坏才对吧！

PS2 专用 Linux 套件即将接受预约

S. C. E. I 日前表示：该公司针对 PS2 主机开发的 Linux 软件开发工具“PS2 Linux Kit”将从本月 14 日开始接受网络预约，而出货时间则定在 6 月 20 日。

这套 LINUX 周边设备能够让使用者通过 PS2 主机开发 LINUX 软件，并将资料存储在 PS2 的硬盘中，但是仅限于是 PS2 格式的资料，而通过 VGA 的信号还以把格式为视频的资料输入到电脑中以 1024＊768 的解析度显示，可以说该软件的出现提供给了 PS2 更家完整而且多元化的功能。

目前，该软件的价格定为 25000 日圆，首次出货 1000 套，下面就是整套软件的内容：

· Linuxβ 版 DVD 光盘程序
· PS2 外接硬盘(40GB、100BASE－TX、PCMCIA 界面)
· USB 键盘　· USB 鼠标　· VGA 信号转接端子

SQUARE 再次和可口可乐合作

记得去年 SQUARE 在发售《最终幻想 9》(Final Fantasy IX)的之前，曾和世界著名的饮料厂商可口可乐进行了合作，利用游戏中的人物为可口可乐制作了一个广告，而且反映相当不错，而后该游戏发售便取得了相当不错的成绩，虽然说这不能完全归功于这个广告，但是该广告的确为《最终幻想 9》带来了一定的宣传作用，因此 SQUARE 表示和可口可乐公司合作得相当愉快。

在有了去年的基础之后，日前 SQUARE 表示将再次和可口可乐公司进行合作，而本次的宣传对象自然就是预计在今年 7 月发售的 PS2 超人气 RPG 大作《最终幻想 10》。和上次一样，这两家公司将推出一系列《最终幻想 10》玩偶，首批将推出 8 位主角，总计 32 种造型的橡胶玩偶，每一位角色都有正常比例以及 Q 版造型，非常的可爱。而只要玩家收集到 3 个可口可乐的拉环(瓶盖也可以)寄到可口可乐公司就可以得到一个玩偶，多集多送，不过可惜的是这项服务只限日本地区。

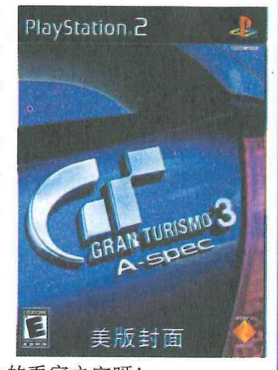
除此以外，在《最终幻想 10》发售前夕，可口可乐公司还会抽出 2001 名幸运者，并赠送他们《最终幻想 10》原版游戏一套。

紧急速报 2　《GT3》两天出货突破 100 万套

说起这几天最高兴的游戏厂商，那就得算是日本的 S. C. E. I 了，为什么呢?因为该公司于 4 也 28 日发售的 PS2 超人气赛车游戏《GT 赛车 3》(Gran Turismo 3 A－spec)在短短的两天时间里出货量就已经突破了 100 万套，这实在是非常出乎人的意料，因为到目前为止能够达到出货量 100 万套的游戏，只有 CAPCOM 的著名动作冒险游戏《鬼武者》而已，只不过《鬼武者》是用了大约两个月的时间才突破 100 万套的，而本次《GT 赛车 3》只用两天就达到了这个数字，真是让人感到惊讶！



日版封面



美版封面

看到了这种情况，S. C. E. I 感到非常的振奋，因为这实在是对该公司一个非常大的鼓励，该公司希望能够从此一举打开 PS2 游戏的销售热潮。另外，《GT 赛车 3》还预计今年夏季陆续在北美以及欧洲推出，相信也一定会有非常惊人的成绩，看来《GT 赛车》系列实在是 S. C. E. I 的看家之宝呀！

不过这里所说的 100 万只是游戏的出货量，而该游戏的实际销售量却没有这么高，根据日本著名游戏杂志《FAMI 通》的统计，4 月 23 日至 29 日日本地区的游戏销售排行榜，《GT 赛车 3》以 46 万 8391 套排名第一，虽然也是相当不错的成绩，但比起该游戏的出货量却只达到了一半。

即便如此，两天就卖了 47 万的销售量对于一款 PS2 游戏来说还是相当不容易的，相信《GT 赛车 3》一定能够成为续《鬼武者》之后的第二款销售量突破 100 万的 PS2 游戏。

紧急速报 3　《鬼武者 2》近期内将公布

说起日本著名游戏厂商 CAPCOM 于今年 1 月 25 日发售的 PS2 超人气动作冒险游戏《鬼武者》玩家们应该都很熟悉吧！这款游戏可以说是相当了不起，因为 PS2 发售了一年都没有一款游戏能够突破百万的销量，但该游戏只用了一两个月的时间就突破了百万的销量，实在是非常了不起，正是这样，才有不少玩家对该游戏的续作非常期待。

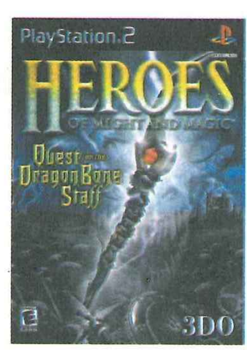
日前有消息指出，其实《鬼武者 2》是和一代同时开发的，因此目前已经有了很高的完成度，而该游戏的制作商 CAPCOM 将会在近期内以某种特别的形式举行正式的发表会，到时候，该公司将公布《鬼武者 2》主人公脸部的造型是采用哪一位明星的脸，而众所周知该游戏前一代是采用金城武的面部造型。



3DO 表示该公司心宜 PS2

虽然现在跨平台发展成为了游戏厂商们最时髦的话题，但也有一些游戏厂商似乎不准备跟上这个潮流，日本著名的 3DO 公司就是其中之一，日前媒体报导说：3DO 公司今后将会把重心放在 SONY 的 PS2 上，而以前该公司另一款中意的主机 Xbox 恐怕就顾不上了。

3DO 在经过了评估之后觉得要同时为多台主机制作游戏似乎不太划算，所以准备把预计投人在 Xbox 上的游戏开发资金全部挪到 PS2 上来，这就表示 Xbox 的玩家有可能玩不到 3DO 公司的那些著名游戏了，如：《Army Men: Sarge's Heroes》、《Army Men: Air Attack》、《Army Men: Green Rogue》、《Army Men: World War》《High Heat》以及《魔法门》等。



news time 业界新闻

8 款 GC 游戏将随主机一起推出?

这两天关于任天堂次世代主机 GAMECUBE 的新闻似乎特别多,日前有传言指出 9 月 14 日日版 GAMECUBE 发售的时候,大概只有 8 款左右的游戏与该主机一同发售。日本一家网址为"GameSpace21. com"的网站表示说:在 CAPCOM、NAMCO、KONAMI 三家公司推出 GAMECUBE 游戏上市的同时,另外的一些游戏厂商大概也只能推出 4、5 款 GAMECUBE 游戏,因此到该主机发售的时候大概只能有 8 款左右的游戏一起上市。面对这种传言,任天堂并没有发表什么意见,不过估计这个传言非常不可靠,因为他根本就没有考虑到任天堂本身会出多少游戏,一向追求完美的任天堂怎么可能允许自己的主机出现这么尴尬的事呢?

另外还有消息说美国游戏大厂 EA 将在 E3 的时候公布一款可供试玩的 GAMEUCBE 游戏——《Madden 2002》,但 EA 的发言人表示目前他还不知道有这回事,看来一切的一切都要等 E3 才能有结论了。

GC 的音效实力也是惊人

众所周知,任天堂的次世代主机 GAMECUBE 因为有 3D 显示卡大厂 ATI 的帮助,使得该主机的绘图晶片"Flipper"有极佳的 3D 功能,其实 GAMECUBE 不只是影像处理能力超强,该主机的声音效果也是非常的出色。

根据任天堂曾经参与 N64《萨尔达传说外传~木修拉假面》开发的游戏制作人近藤浩治表示:GAMECUBE 具有极佳的声音表现能力,64 声道的 ADPCM 音源除了能有更好的声音表现外,还能营造出如同歌剧院般的临场感,让一般家用影音设备也能营造不输给专业级音响设备的声音效果,大幅提升游戏声音层次,而在不久后将开始的 E3 展上玩家应该就可以感受到 GAMECUBE 超强的音效实力了!

GBA 的最新照明设备

日前,北美游戏周边制作商 Nuby Interactive 宣布,该公司将推出一款对应任天堂 32 位掌机 GBA 的外接照明设备,据说该设备能够更省电、亮度更高,而且外型也是非常的漂亮。

这套名为"Cobra Light"的 GBA 照明设备,不论照明度、外型都比目前已发售的 GBA 照明灯更好,此外该设备还有电源插孔,除了能够使用 GBA 本身的电池外,还能够外接其他的电力设备而不浪费 GBA 的电池,可以说是相当的实用。因此有 GBA 的玩家一定要选择这款既实用又漂亮的"Cobra Light"。

目前,Nuby Interactive 表示这款"Cobra Light"的发售日与售价将在今年的 E3 展上公布,GBA 的玩家要密切关注哟!

紧急速报 4 《索尼克》有望登陆 GAMECUBE

日前,SEGA 美国分公司总裁 Peter Moore 接受了媒体的采访,在访问过程中他表示:SEGA 公司的招牌游戏《索尼克》由于年龄层的需要和任天堂的 GAMECUBE 十分相近,因此该系列非常适合在 GAMECUBE 上推出,也就是说任天堂的玩家也有可能玩到《索尼克》了。





早在 4 月 19 日 SEGA 正式加盟 GAMECUBE 的时候,该公司就表示 SEGA 的子公司 SonicTeam 以及 AmusementVision 今后将以发展 GAMECUBE 游戏为主,并表示在今年的 E3 展上将公布该公司为 GAMECUBE 制作的游戏。而巧合的是 SonicTeam 正是《索尼克》系列的制作公司,加上本次 Peter Moore 说的话,看来《索尼克》登陆 GAMECUBE 的希望还是非常大的。如果真有那一天的话,玩家就可以看见《索尼克》和《玛里奥》在同一台主机较量了,真让人感到兴奋呀!

GBA《萨尔达传说》是移植 FC 版?

任天堂的 32 位掌机 GBA 自发售以来一直深受玩家的喜爱,因为该主机不仅机能强大,而且上面的强档游戏也是多之又多,除了目前已发售的游戏外,后面还有《黄金的太阳》、《皇家骑士团》、《超级街霸》、《快打旋风》等等一系列好玩的游戏。而日前日前有消息传来说,深受玩家关注的 GBA 版《萨尔达传说》并不是象以前介绍的那样以超任版为基础的,也不是重新制作,而是以 FC 版为基础改良而成的。

消息指出,GBA 版《萨尔达传说》是以 1987 年 FC 磁碟机版的《萨尔达传说》为基础改良的,游戏在内容方面一模一样,只不过在画面方面大幅度强化而已。

该消息目前还没有得到任天堂的官方认可,所以玩家大可不必失望,估计以任天堂的风格不会这么草草了事的。

超华丽游戏《断剑》登陆 GBA

说起 Virgin 公司在 1996 年推出的著名冒险游戏《断剑》(Broken Sword)想必许多玩家还都记忆犹新吧!该游戏当时曾推出过 PC 以及 PS 版,而后又推出了续作《断剑 2——圣戒风云》,而如今,该游戏的第三代也要推出了,目前预计将推出 PC、PS2 以及 Xbox 版,同时该公司的另一个小组也将把原来的 PS 版的《断剑》移植到 GBA 上。

负责进行移植的 Revolution Software 表示,目前他们正着手处理游戏的绘图引擎,而原作中的谜题和经典题材都会被收纳在 GBA 版的游戏当中。在原作中也有许多的动画效果,Revolution 也表示会将原作的风格完整的带到 GBA 上。目前还没有公布游戏任何细节,预计游戏的上市时间应该是在今年的圣诞假期。

由于是移植自 PS 版的游戏,因此该游戏的品质应该可以说比目前所有 GBA 游戏中都高,所以 GBA 的玩家们千万不要错过哟!









《魂斗罗》将登陆 GBA?

说起 KONAMI 公司的著名射击游戏《魂斗罗》系列只要是玩过游戏的玩家就都应该知道吧！想当初就是因为这款游戏而接触到游戏的玩家应该也不在少数。那时谁要说没玩过《魂斗罗》简直就是一种“丢人”的表现，后来该系列又分别在 SFC、MD、PS、SS 以及 GB 等各个机种上，也都获得了广泛的好评。因此绝对可以说是《魂斗罗》培养起了一代玩家。而日前有消息传来，这款与我们久违了的游戏又要在任天堂的 32 位掌机 GBA 重新与我们见面了。

消息指出：KONAMI 有意把 SFC 版的《魂斗罗》进行改动移植在 GBA 上，还可以支持两人同时游戏。不过该消息目前还没有得到证实，或许 E3 展会有更确切的消息公布。

GBA 的第一款 3D 赛车游戏

众所周知，任天堂 32 位掌机 GBA 的 2D 实在是非常的强大，因此做出的游戏也是相当华丽。其实该主机除了 2D 能力强以外 3D 水平也是一点不含糊。日前 Small Rockets 公司制作了一款名为《4x4 Off – Roaders》的赛车游戏，该游戏就完全体现了 GBA 的 3D 能力之强。

该游戏中的所有画面都是由货真价实的 3D 多边形构成的，这对于一款掌机来说是非常难能可贵的，而该游戏的玩法就是开着大脚赛车到处横冲直撞，这可是非常考验 GBA 硬件能力的，而该游戏的制作人 Marcus Lynn 则非常自信的表示这款游戏将能够做到每秒 20～30fps 的流畅速度。

怎么样？听了上面的介绍是不是觉得这款游戏非常值得期待？而且这还是 GBA 上的第一款 3D 赛车游戏呢！广大的 GBA 玩家一定不要错过呀！









《任天堂大乱斗 2》即将登场

说起任天堂公司为 N64 制作的多人格斗游戏《任天堂大乱斗》想必许多玩家都应该知道吧！由于 N64 上格斗游戏相当的少，因此当时该游戏推出造成了不小的轰动，而后来玩家在玩过后更是觉得该游戏是乐趣无穷，造型可爱的登场角色，华丽搞笑的必杀技以及可以四人同时作战的系统无不让玩家感到惊讶！因此该游戏一举成为了 N64 上的招牌格斗游戏，并且在全球拥有 600 万套的销售量。而如今又传来消息说，任天堂将发售该游戏的续作，这下喜欢该系列的玩家又要高兴了。

日前，任天堂表示将在该公司次世代主机 GAMECUBE 上推出《任天堂大乱斗 2》，前作中登场的玛里奥、皮卡丘、大金刚、林克等人依然会在本作中出现，而由于借助了 GAMECUBE 的强大硬件功能，这款《任天堂大乱斗 2》将更加的华丽以及夸张！

GBA 上的美国英雄——《X – MAN》

随着前段时间美国科幻大片《X – MAN》的上映，最近这段时间关于《X – MAN》的游戏也是越来越多，PS、GBC 上纷纷出现该题材的游戏，而 Digital Eclipse 公司日前表示说：该公司在制作完 GBC 版的《X – MAN：人狼的复仇》后，准备也在任天堂的 32 位掌机 GBA 上也推出一款《X – MAN》游戏，目前暂命名为《X – Men：Reign of Apocalypse》，类型为动作闯关。

根据 Digital Eclipse 公布的消息，这款游戏最大的特点就是有 40 个左右的经典卡通人物供玩家选择，这实在是太令人感到惊讶了，就是次世代主机可供选择的角色大概也达不到这么多吧！而游戏的背景是 X – MAN 们想要回到家乡去，但是他们家乡的同伴已经他们的仇敌们却三番五次的挡在他们面前，而他们只有打败那些凶狠可怕的敌人才能够回到家乡去。

除了选择人物多外，该游戏另一个特点就是连线功能，完家可以利用 GBA 的连接线和其他三名玩家一起来共同游戏，怎么样？相当出色吧！该游戏的发售日目前暂定在今年秋季，让我们一起关注吧！









《玛里奥网球 2》将亮相 E3?

经过一段时间的沉没之后，最近关于任天堂次世代主机 GAMECUBE 的新闻逐渐多了起来，看来该主机终于要发威了。日前有传闻指出，任天堂在今年 5 月的 E3 展上除了要展出 GAMECUBE 版的《任天堂大乱斗 2》外，还将展示由 Camelot 公司制作的 GAMECUBE 版《玛里奥网球 2》。

说起 Camelot 公司想必许多玩家都不会感到陌生吧！这是由日本著名制作人高桥宏之以及高桥秀五创造的一家公司，目前把主要精力都放在任天堂的主机上，《玛里奥网球》系列就是出自该公司之手，而关于《玛里奥网球》以前本站曾做过详细的介绍，本次就不多说了，总之是一款百万级的大作，如果这个消息属实的话，相信喜欢这款游戏的玩家一定会合不拢嘴。

两款 N64 游戏转至 GAMECUBE

中国有一句老话叫做“长江后浪推前浪，江湖上一辈新人换旧人”，这真是一点都不假，再好的东西经过一段时间后也会被淘汰，只有这样社会才会不断的发展，而在游戏界，这更是一个不变真理，你见过哪个游戏厂商自始至终只抱着一台主机走？没有吧！

日前北美最大的游戏连锁商 Electronics Boutique 公布说：由英国 RARE 公司开发的两款 N64 游戏如今已经决定转换主机，至于转换对象不用说大家也能猜得出，就是任天堂的 GAMEUCBE。

这两款游戏分别是《恐龙星球》(Dinosaur Planet) 和《永恒的

黑暗》(Eternal Darkness)，至于转换主机的原因，据说也是因为N64 的机能不够，这两款游戏再加上以前 CAPCOM 的《生化危机ZERO》，目前已经有三款游戏从 N64 转到了 GAMECUBE 上，可见如今真的是改朝换代的时候了。

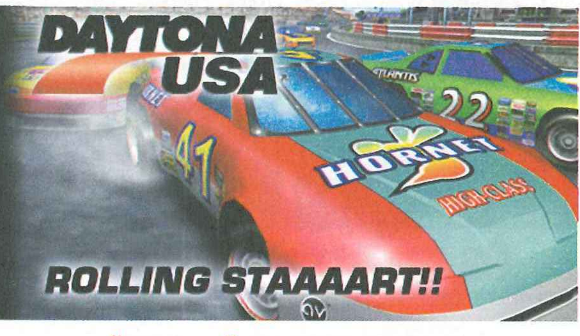
SEGA. COM 进行大裁员



很早以前就曾向大家介绍过，随着 SEGA 退出主机市场而转型为游戏开发商后，该公司一定会采取一系列的行动，其中主要的一项就是裁员，连主机都不生产了还留那么多闲人干什么呢？果然，SEGA 美国分公司日前宣布为了配合 SEGA 的整体运营策略，SEGA. COM 将精简组织结构，进行一定的裁员。

其实不光是 SEGA 美国分公司，SEGA 日本总公司也是在上周完成了最新的组织调整计划，准备直接进行人员的调整，而该公司在声明中也强调了 SEGA 对于 SegaNet 仍然是全力的支持，同时也以这个世界上第一个以高速宽频网络来为游戏主机进行连线服务的 ISP 而自豪，而人员精简计划的实施并不能影响 SegaNet 对使用者的服务。

SEGA 本次人员精简后相信该公司应该能够更加的轻装上阵，不知道脱胎换骨后的 SEGA 能给我们带来怎样的惊喜！



《莎木 2》即将开发完成



尽管《莎木》的发售并没有获得象 SEGA 早先预料的那种巨大的成功，但该公司依然不气馁，依然尽心尽力的开发《莎木 2》，而玩家也似乎受到了一些感动，纷纷表示对这款抱有很大的信心。最近有消息传来说《莎木 2》已经即将开发完成了，相信过不了多长时间玩家就可以看到这款游戏了。

和前一代相比，《莎木 2》的内容要大了 3 到 4 倍左右，因此这款游戏可以说是相当的经玩。而在前作中最让玩家感到心烦的缓慢的读取速度，在本作中也被大大的改进，玩家在进出商店时不会再漫长的等待了，此外该游戏还加入了随时存储的功能，这对于玩家来说实在是太贴心的设计了。



据称，目前《莎木 2》的完成度已经达到了 80%，而在下个月的 E3 展上我们就可以得到更多关于该游戏的消息了，耐心的等待吧！

SEGA 为大川功举行公祭





今年的 3 月 16 日，对于 SEGA 公司来说无疑是一个非常沉重的日子，该公司社长大川功不幸因为心脏病逝世。其实这不光是 SEGA 的一个损失，同时也是日本 IT 行业的损失，为了纪念大川功生前为日本 IT 产业的进步做了不少贡献，以及对 SEGA 的鞠躬尽瘁，4 月 26 日 CSK 和 SEGA 特别举办了公祭来追念大川功。

代替大川功接任 CSK 会长的福岛吉治在悼念词里表示，大川功在去年感到身体欠佳而不久于人世，便积极安排身后旗下子公司的后续发展，并多次捐赠 SEGA 公司合计将近 2000 亿日圆帮其渡过难关，这表示他认识到钱乃身外之物，但是他不愿意留给子女，而宁愿捐赠给 SEGA 渡过困境，精神可以说是非常伟大。

大川功生前的梦想在网络，希望将 CSK、SEGA 集团培养为世界一等网络企业，而且不管身体状况如何恶劣都不放弃目标，而 SEGA 全体员工也将秉持他的遗志，始至让 CSK、SEGA 成为最强的网络企业集团。

而这场公祭有将近 5000 人到场悼念，其中不乏日本知名企业的老总，连日本新任首相小泉纯一郎、微软总裁比尔盖兹都致电表示哀悼，场面极为悲哀。





日本游戏界持续疲软

由于日本经济持续低迷的缘故，日本游戏界从去年开始就一直呈现出疲软的情况，象 S. C. E. I、SQUARE、NAMCO、SEGA 等等游戏大厂在今年都纷纷公布了去年的财务赤字，而且如今这种丝毫没有好转的势头，依然那么糟糕！

去年 SEGA 由于连续第四年出现财务赤字，使得该公司不得不忍痛宣布停产 DC 主机，并转型为游戏开发商；而 SEGA 的老对手 S. C. E. I 也因为 500 多亿的赤字成为了 SONY 公司赤字最多的部门；而日本老牌游戏厂商 NAMCO 也出现了 20 多年来最大的财务赤字，以至不得不关闭了该公司的主题公园“Wonder Eggs”；就连长期以来一直深受玩家喜爱的 SQUARE 也出现了公司成立 10 多年来的第一次财务大赤字。

如今，走在日本著名的游戏街秋叶原上，你会发现越来越多的游戏店都已经关门了，而曾经被 PS2 带动的 DVD 市场如今也过来和游戏界抢生意，这使得游戏厂商们的日本越来越难过了。

根据日本 CESA 的统计，今年日本游戏产业比起 1998 年缩减了 10%，而主机的销售量更是缩减了 21%，如果继续这样下去了话，日本的游戏界将陷入一个非常大的困境！

人气恐怖动作游戏的电影版

在全世界已经达成了1900万销售量的日本人气恐怖动作游戏《生化危机》将被拍摄成电影。由曾经因作品"第五元素"等红遍世界的知名女明星米拉·乔诺维奇(25)担任主演。拍摄地点选择在东京市内正在建设中的地铁站"国会议事堂前"的工地内，在那里搭建了BIO研究所的巨大地道。

在电影《生化危机》中的米拉·乔诺维奇将有性感演出，手持左轮手枪对付逼近的僵尸军团……电影的制作工作吸引了很多世界知名的电影人加盟阵容。

女主人公米拉·乔诺维奇出生于前苏联的基辅，现在好莱坞非常活跃。她还曾经来中国留过学，就读于北京大学。





英国某制片人在4、5年前就从CAPCOM取得了游戏的电影制作权并开始构思这个伟大的作品。在电影版中会出现游戏中没有的僵尸诞生的插曲，故事的舞台是在第一弹和第二弹中登场的森林中的古房子和地下室等。

人们因为一种特殊的病毒侵入体内引起病变成为僵尸。JILL的扮演者米拉·乔诺维奇在接受采访的时候说，"我有个12岁的弟弟，他非常喜欢《生化危机》，常常和朋友一起去附近冒险。为了让我弟弟高兴也是我出演这个作品的原因之一。"



米拉·乔诺维奇原来是模特出身，她选择了这次的恐怖动作片。在出演之前米拉·乔诺维奇和其他的演员接受了大约两个星期的枪械和动作的特殊训练。"女主人公在影片中拳打脚踢，大概感觉最爽快的是年轻的女性观众吧。"



BANPRESTO公布《超级机械人大战α For Dreamcast》发售日期

BANPRESTO为SEGA的家用机DC制作的人气游戏《超级机械人大战α For Dreamcast》发售日期再次更新！这次预定的发售日期为2001年07月，预定价格为6800日元。

《超级机械人大战α For Dreamcast》将战斗画面变为3D，这样能够通过多个视角让战斗画面更加精彩。本作除了保留PS版原有的系统以外还追加了特定机械人的合体攻击和PS版中没有的结局。当然，还会有使用3D即时演算从新制作的开场动画和CG动画。



NGC版『Star Wars: Rogue Squadron2』发表

LucasArts与Factor5在N64上发售的《Star Wars: Rogue Squadron》的续作《Star Wars: Rogue Squadron2》将会在GameCube发售。

游戏是操纵X－Wing、A－Wing、B－Wing战斗机的射击游戏，图像质量是以再现原来的《Star Wars》为目标而制作的，在游戏中追求的是真实的天气、光影处理的真实感。本游戏预定今秋发售。

《ZEONIC FRONT 机动战士高达0079》即将发售

BANDAI在PS2上制作的"高达"系列的最新作《ZEONIC FRONT机动战士高达0079》的发售日终于公布了。这次的发售日预定在2001年07月05日，预定价格为6800日元。购买初回发售的游戏会附送精美礼品。

X－BOX将进入量产阶段

随着该主机硬件规格的公布，X－BOX也将进入量产阶段。目前负责X－BOX系统组装的FlexTronics公司已经完成了匈牙利、墨西哥两地工厂备料工作，只要该主机的NV2A处理器产能充足，就可以大量的生产X－BOX主机，这样看来，该主机预计今年秋季发售的计划也应该可以顺利实现。

《终极警探》将登陆GAMECUBE

日前，著名影视公司Fox Interactive表示，他们将授权Vivendi Universal Publishing发行根据该公司电影改编的游戏，范围则包含所有PC与家用主机，而在他们公布的游戏名单中，有一款游戏非常引人注意，那就是GAMECUBE版的《终极警探》。

GAMECUBE版的《终极警探》，是由英国Bits Corp公司开发的，而游戏内容完全不同于先以前上映的三部《终极警探》电影，是完全原创的剧情，唯一不变的，就是游戏的主角仍然是那个打不死的神勇警探约翰麦克连。这次故事主要叙述约翰在历经先前三次惊险任务后，回到纽约警局继续服务，但他的女儿也长大成人并投身警界，但在第一部中被约翰干掉的欧洲头号恐怖份子汉思古柏的儿子为了替父亲报仇，再度向约翰发起了挑衅，已经上了年纪的约翰不得不重披战袍与女儿共同奋战。

本次游戏将采用第一人称视点，共有12大关，聪明的人工智慧使该游戏极具挑战性，此外该游戏还能支持4人同时对战，可以说是相当的不错！喜欢《终极警探》的玩家一定不错错过！

《死或生 3》将是 Xbox 独有游戏



在今年的“春季东京电玩展”上，日本著名游戏厂商 TECMO 宣布该公司的超人气 3D 格斗游戏《死或生》系列的最新作《死或生 3》将会在微软的次世代主机 Xbox 上推出，该消息的公布可以说是震惊了全场，谁也没想到 TEMCO 会把这个游戏作在 Xbox 上。这还不算什么，日前又有更惊人的消息传来，据说 TECMO 只想在 Xbox 上制作《死或生 3》其他机种还没有考虑。



TECMO 美国分公司行销总监 John Inada 表示:《死或生 3》是个非常有创意而且具备多种特殊效果的游戏，而目前也只有 Xbox 才能充分的发挥《死或生 3》应有的表现。

面对 TECMO 的这种举动微软 Xbox 事业部总监 J Allard 表示说:微软对 TECMO 非常感激，并希望这款超人气的格斗游戏能够使 Xbox 在 21 世纪主机争霸战中占据优势。看来微软队这款游戏还是非常有信心的。

格兰蒂亚 2 有可能出现在 PS2 和 PC 上

曾经有传言说 DC 的 RPG 大作格兰蒂亚 2 会被移植到 PS2 和 PC 上，Game Arts 虽然没有对此事做任何说明，但是知情的内幕者已经表示，该公司已经准备将这款人气的 RPG 游戏在 PS2和 PC 上发行。格兰蒂亚 2 带有明显的日本风格，游戏中的人物和景物栩栩如生，情节也相当感人。可以说它是 DC 上 RPG 游戏的代表，有着不俗的销售成绩，不过以一款这么知名的 GAME 来说，还是不够理想的。许多 PS 玩家也希望能够移植这个作品，不过由于它已经成为了 SEGA 主机上的标志型 RPG 了，所以在感情上不便过早的移植给其他机种。不过当 SEGA 宣布停止 DC 的生产后，就有消息传出谁说可能会移植到其他主机上，众所周知DC 的 OS 是 Windows CE，因此移植给 PC 应该不是什么困难的事情，而 PS2 是现在最当红的主机，Game Arts 也没有理由不在这上面再赚一笔。所以尽管是传言，可信度还是挺高的，不过由于厂商方面口风很紧，所以我们只好再等等了。

VR 战士 4 试玩会召开!

AM2 of CRI 在池袋 GIGO 举办了街机用 3D 对战格斗游戏 VR4 的试玩会。时间是从 5 月 12 日到 20 日。

这次的试玩会据说也进行了 NAOMI 2 与 MOBILE 的连动系统「VF. NET」的公开实验。如果想要游戏的话要在商店花 500 日圆购买「VF4 CHARACTERDATA CARD」并将其插入手柄。这种卡片一片可以记录一个主角的数据，随着游戏次数的增加来确定其“段位”。另外，使用这种卡片可以阅览对战履历和其他玩家的评价意见等信息。也可以通过这种卡片来得到自己的 RANKING 等级方面的消息。







新天地全国 4 万张《赏金奇兵》体验版光盘免费大赠送即将开始

【北京，中国 2001 年 4 月 19 日讯】为感谢全国玩家多年来对新天地互动多媒体的大力支持与厚爱，同时也应百余名热心用户及玩家来电来函的强烈要求，新天地将于五·一长假来临之前在全国范围内向玩家免费赠送 4 万张广受关注的最新“类盟军”游戏——《赏金奇兵:西部通缉令》的体验版光盘。



据悉，《赏金奇兵:西部通缉令》(Desperados: Wanted Dead or Alive)是新天地即将于 5 月主推的全球首部基于团队合作并以美国西部为背景的实时战术游戏，也是国内玩家近期讨论和关注的焦点。游戏尚未推出便获得了“西部盟军”、“牛仔敢死队”等多个恰如其分的头衔和称谓。游戏采用了与《盟军敢死队》相同的“实时战术”系统，并将数十种美国西部独有的战斗方式与游戏完美的融合在一起。它围绕以 John Cooper 为首的 6 名赏金牛仔在西部的冒险故事，包含 25 个关卡。你的赏金猎人们不但会使用转轮枪、飞刀、扑克牌、雷管、响尾蛇、迷魂药、眩目等数十项绝技来杀敌诱敌，甚至中国女孩独有的淘气小猴也能助你完成任务，玩家将犹如置身真正的西部时代之中，体验一把做赏金猎人的感觉。

在这张体验版光盘中，将包括《赏金奇兵:西部通缉令》的官方试玩版，新天地为了能使玩家更快上手，更全面了解到这款游戏的无穷魅力，还特别制作了详细的操作说明和介绍网页。此外，光盘中还收录了新天地将在本年度推出的《盟军敢死队 2》、《鬼屋魔影 4》、《永远的伊苏 II》等诸多大作的大量最新资料、动画、壁纸等。使获得此光盘的玩家不仅能沉醉于游戏之中，更能得到许多第一手珍贵资料。

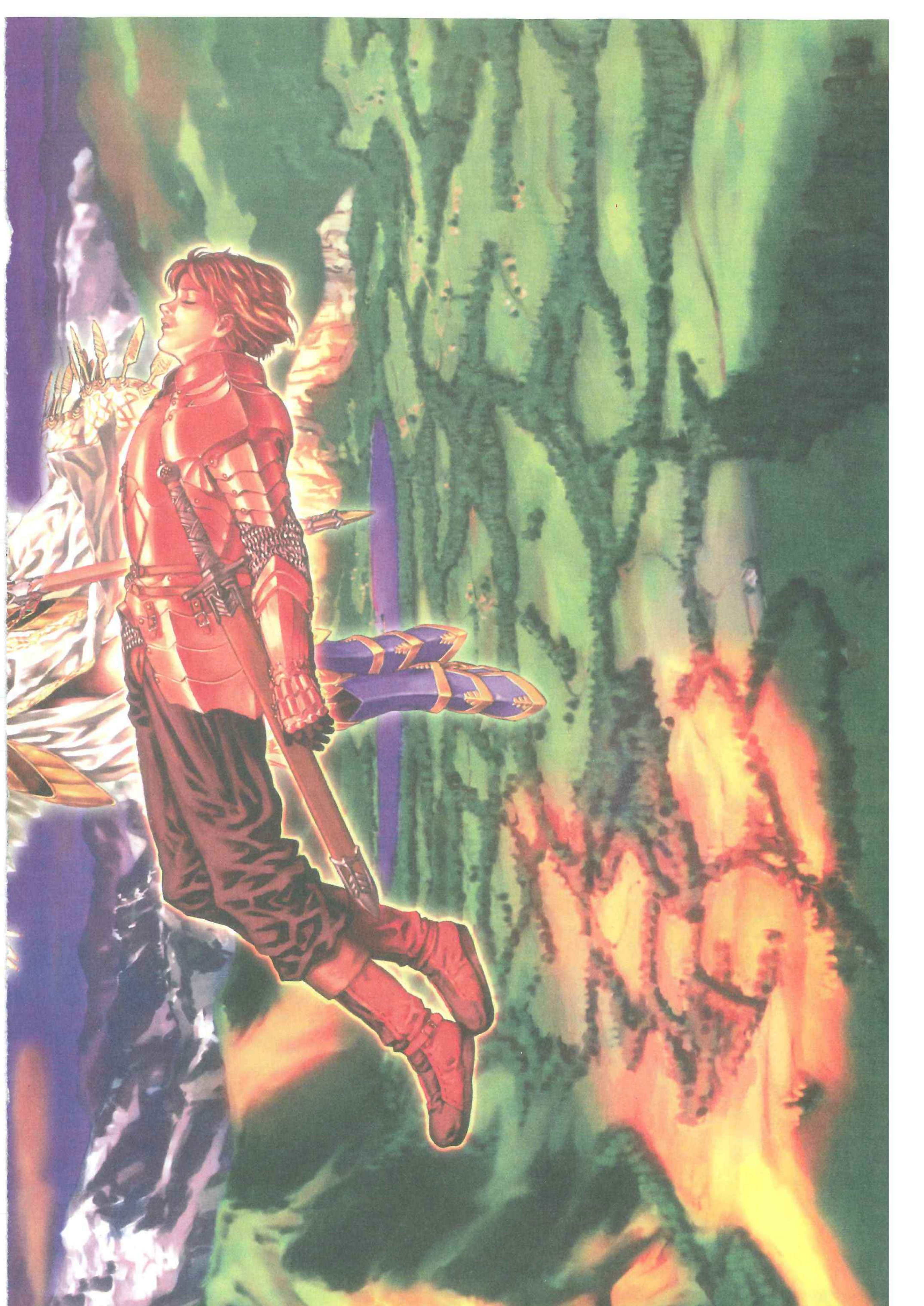


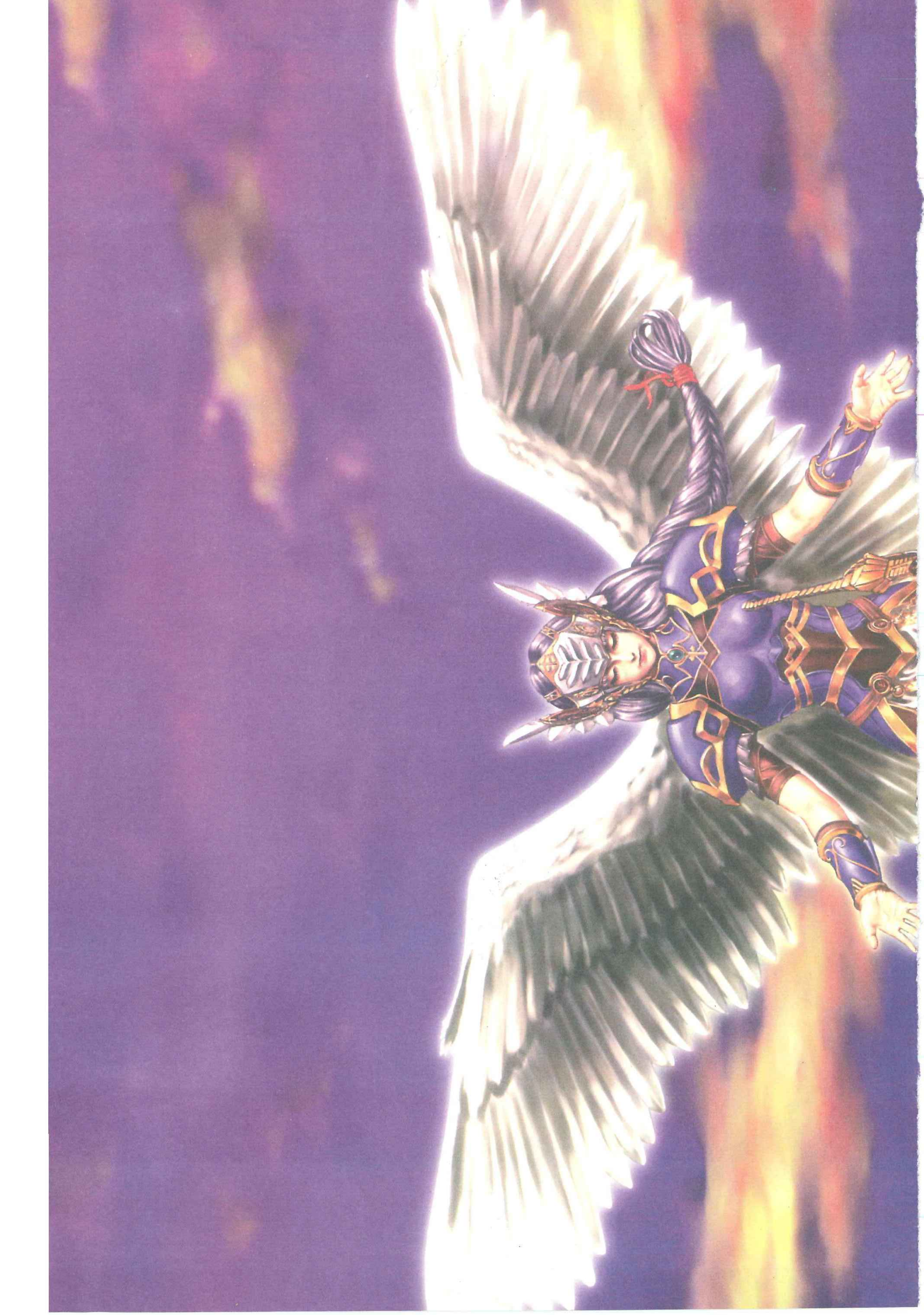
据新天地有关负责人说明，此次共在全国免费赠送体验版光盘 4 万张，以两个渠道进行发放。发放时间定于 2001 年 4 月 27 日左右开始，除了可直接向各地的软件专卖店索取外，《家用电脑与游戏》5 月号也将限量随刊赠送。此外，在即将发行的《中国计算机报 InfoCD》中也将附送《赏金奇兵:西部通缉令》的官方试玩版。新天地有关负责人在最后敬请全国玩家注意:此体验版光盘为完全免费赠送，《家用电脑与游戏》杂志也不会在杂志定价基础上收取任何费用，请大家切勿给不法之人以可承之机。祝全国玩家五·一愉快!

注:光盘中友情赠送北京捷径电脑公司《魔界争霸》之体验版。

地速星 中箭虎 丁得孙

地异星 白面郎君 郑天寿





地恶星 没面目 焦挺

地捷星 花项虎 龚旺

[G]游戏 TOP 10 榜中榜

TOP 10

月间游戏销量榜
(4月10日至5月10日)

1	 	 PS	超级机器人大战α外传	SRPG	MARS:又是电熨斗脑袋……	BANPRSTO	2001年3月29日	48万2972
2		 GBC	勇者斗恶龙怪物篇2	RPG	CLOUD:收集的乐趣就在其中。	任天堂	2001年3月9日	29万5716
3		 GBA	恶魔城~月轮	ARPG	LASER:天,这是掌机的游戏吗?	KONAMI	2001年3月21日	25万3412
4		GBA	超级马里奥ADVANCE	ACT	MARS:除了喜欢就是爱,无它。	任天堂	2001年3月21日	20万5169
5		 PS2	实况足球5	SPT	CLOUD:改变足球游戏的里程碑。	KONAMI	2001年3月15日	18万8916
6		PS	海盗王ONE PIECE	FTG	LASER:为动漫迷们准备的开胃小菜。	BANDAI	2001年3月15日	16万9140
7		 PS2	决战2	SLG	DRAGON:难度高得离谱,玩着头晕!	光荣	2001年3月29日	12万7677
8		PS2	生化危机代号:维罗尼卡完全版	AVG	PALADIN:又在炒冷饭了……不过本作的确是系列的最强作品,不可不玩。	CAPCOM	2001年3月22日	12万6762
9		GBC	塞尔达传说不可思议的果实~时空之章	ARPG	KYOUI:正在重新玩……	任天堂	2001年3月8日	12万6506
10		 GBC	塞尔达传说不可思议的果实~大地之章	ARPG	KYOUI:终于打穿了!	任天堂	2001年3月8日	12万5919

游戏期待榜

1	最终幻想X	PS2	SQUARE	
	2001年7月预定		RPG	
2	燃烧战车2	PS2	KONAMI	
	2001年冬预定		ACT	
3	尤特那英雄战记	PS	ENTERBRAIN	
	2001年5月24日		S·RPG	
4	莎木2	DC	SEGA	
	2001年预定		FREE	
5	黄金的太阳	GBA	任天堂	
	2001年7月预定		RPG	

本月主机销量排行榜

4月10日至5月10日

PS one	8848台
PS2	115680台
DC	31334台
N64	4920台
GB	28816台
NGP	1628台
WSC	8536台
GBA	1223008台

星辰这个家伙真是太不够意思了，自己回学校不算，CLOUD如此费力地帮他做本来该由他做的工作的时候，竟然连个"谢"字都没有，过分呀！！其实他只是面对不可逃避的毕业答辩去了，并未真的离开我们，过了这个月他就会回来的。仔细想想，在做这本书的时候确实是游戏界的最低潮，除了GBA热卖之外什么好玩的都没有，大家只好捡一些并不出名的几乎无人问津的"小作"来稍微缓解一下供求不平衡的现象。不光是软件疲软，游戏机硬件的出货量也低得吓人，不信可以看看主机销量就知道了。本期杂志面世之时，相信已到了一个大作丰收的时期，很多好游戏都集中在5月底发售，那时CLOUD会与你们一起奋战到底的，加油吧！！

新作发售表

ACT 动作	SLG 模拟
PUZ 解迷	SPT 体育
RAC 赛车	SRPG 战略 RPG
RPG 角色扮演	TAB 桌上
STG 射击	ETC 其它

PLAYSTATION

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5月2日	SD 高达 G GENERATION－F. I. F	BANDAI	3800 日圆	ETC
	VALUE 1500 上海真的武勇	SUNSOFT	1500 日圆	PUZ
10日	SIMPLE 1500 SERISE Vol. 61 THE QUIZ 2	D3 PUBLISHER	1500 日圆	ETC
	WORLD STADIUM 5	NAMCO	5800 日圆	SPT
24日	TEAR RING SAGA YUTORA 英雄战记	ENTERBRAIN	6800 日圆	SRPG
	STARLING ADVENTURE	CAPCOM	5800 日圆	AVG
	赏金猎人莎拉～神圣山脉的帝王	CAPCOM	5800 日圆	AVG
	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	6800 日圆	SLG
	SUPERLITE 1500 SERISE CROSS WORD 3	SUCCESS	1500 日圆	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERISE 数独 5	SUCCESS	1500 日圆	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERISE 数字 CROSS WORD 4	SUCCESS	1500 日圆	PUZ
	烧肉奉行	M. E.	2900 日圆	ACT
	山佐 Digi WORLD(暂称)	Y. E.	6800 日圆	SLG
31日	SUPERLITE GOLD SERISE 看你的本领	SUCCESS	2000 日圆	TAB
	Tomb Raider V: Chronicles	CAPCOM	5800 日圆	AVG
	打工皇帝 战斗吧 打工仔	SUCCESS	4800 日圆	ETC
	SUPERLITE GOLD SERISE 大家的麻雀	SUCCESS	1800 日圆	TAB
	SIMPLE 1500 SERISE Vol. 62 THE SKIT	D3 PUBLISHER	1500 日圆	SPT
	战国梦幻	BANPRESTO	6800 日圆	SLG
	CAPCOM GENERATION 第4集－孤高之英雄－ CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圆	ACT
	VAMPIRE SAVIOUR EX EDITION CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圆	FIG
下旬	私立凤凰学院 2 年纯情组	J WING	3800 日圆	SLG
	EMIRIA	KID	6800 日圆	AVG
	夜想曲 2	VICTOR	5800 日圆	AVG
5月	真・女神传生	ATLUS	4800 日圆	RPG
	CLEOPATRA FORTUNE	ALTRON	5800 日圆	PUZ
	女流雀士的挑战 2	CULTURE BRAIN	1500 日圆	TAB
	ANGEL DOLL	讲谈社	4800 日圆	AVG
	NANIWA 金融道	讲谈社	5800 日圆	TAB
	实战 老虎机必胜法! DISC UP	SAMMY	2500 日圆	SLG
	老虎机完全攻略～高砂 SUPER PROJECT～	SYSCOM	4800 日圆	SLG
	与 i MODE 一起～到哪里也一起 追加 DISC～	SCE	2800 日圆	ETC
	携带编习	SCE	980 日圆	ETC
	EVE THE FATAL ATTRACTION	GAME VILLAGE	7800 日圆	AVG
6月7日	AFRAID GEAR. ANOTHER	OFFICE CREATE	5800 日圆	SLG
	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	5980 日圆	SLG
	上海～升龙降临～	TAITO	2800 日圆	PUZ
21日	东京舞妓物语	VISIT	5800 日圆	SLG
	J LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2001	KONAMI	5980 日圆	SOC
下旬	私立凤凰学院 3 年纯真组	J WING	3800 日圆	SLG
6月	KID MIX SESSION	KID	价格未定	TAB
	实战 弹珠机必胜法! CR 垂钓日志 S & CR 拉面	SAMMY	3800 日圆	SLG
	SHEEP	SYSCOM	价格未定	ACT
	松本零士 999	BANPRESTO	6800 日圆	AVG
7月12日	LUNA WING～超越时空的圣战～	翔泳社	6800 日圆	RPG
7月	元祖! 动物占卜 ＋ 恋爱占卜 PUZZLE	CULTUREBRAIN	4300 日圆	ETC

PLAYSTATION2

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5月2日	花与太阳与雨(CD－ROM)	VICTOR	6800 日圆	AVG
	FI Racing CHAMPIONSHIP(CD－ROM)	UBI SOFT	6800 日圆	RAC
10日	东京巴士案内(DVD－ROM)	SUCCESS	5800 日圆	SLG
17日	激写 BOY 2 特种大国日本(CD－ROM)	I. S. E.	5800 日圆	ACT
	DIGIMON THEMES POCKET KURUMON(CD－ROM)	BANDAI	2800 日圆	SLG
24日	KNOCK UT KING 2001(CD－ROM)	EA SQUARE	6800 日圆	FIG
	PHASE PARADOX(DVD－ROM)	SCE	6800 日圆	AVG
31日	RAYMAN REVOLUTION!!(DVD－ROM)	UBI SOFT	6800 日圆	ACT
	END NESIA(CD－ROM)	ENIX	6800 日圆	RPG
下旬	MAGICAL SPORTS 2001 甲子园(CD－ROM)	魔法	5800 日圆	SPT
5月	THE FLINTSTONE VIVA! ROCKVEGAS BOX(CD－ROM)	IDEA FACTORY	7800 日圆	RAC
	GOLFUL GOLF(DVD－ROM)	ARTDINK	6800 日圆	SPT
6月7日	魔剑乡(DVD－ROM)	ATLUS	6800 日圆	ACT
	必杀弹珠机 STATION V 炎之爆笑军团(CD－ROM)	SUNSOFT	5800 日圆	SLG
	二人的 FANTAVISION(DVD－ROM)	SCE	价格未定	PUZ
21日	胜负师传说 哲也(CD－ROM)	ATENA	5800 日圆	不详
28日	SHADOW HEARTS(DVD－ROM)	ARUZE	6800 日圆	RPG
	RC REVENGE Pro(CD－ROM)	ACCLAIM	2800 日圆	RAC
下旬	CITY CRISIS(CD－ROM)	SYSCOM	6800 日圆	ACT
	MAGICAL SPORTS HARD HITTER(CD－ROM)	魔法	5800 日圆	SPT
6月	蚊(DVD－ROM)	SCE	价格未定	ACT
	GUN＝HEARTS(CD－ROM)	IDEA FACTORY	5800 日圆	ACT
	TIGER WOODS PGA TOUR 2001(CD－ROM)	EA SQUARE	6800 日圆	SPT
	炼金术士 3(DVD－ROM)	GUST	6800 日圆	SLG
	结他超人(DVD－ROM)	光荣	5800 日圆	ETC
	GOLF NEVIGATOR VOL. 1(CD－ROM)	SPIKE	3800 日圆	SPT
	GOLF NEVIGATOR VOL. 2(CD－ROM)	SPIKE	3800 日圆	SPT
	机甲兵团 J－PHOENIX(DVD－ROM)	TAKARA	6800 日圆	ACT
	D. N. A. ～Dark Native Apostle～(CD－ROM)	HUDSON	6800 日圆	AVG
7月5日	DREAM AUDITION 3(暂称)(CD－ROM)	PCCWJ	6800 日圆	SLG
19日	FINAL FANTASY X(DVD－ROM)	SQUARE	价格未定	RPG
	牧场物语 3～心中燃起火炎～(CD－ROM)	VICTOR	6800 日圆	SLG
7月	GENERATION OF CHAOS(媒体未定)	IDEA FACTORY	6800 日圆	SLG
	NET KARAOKE(CD－ROM)	ERUGO SOFT	6800 日圆	ETC
	ZEONIC FRONT 机动战士 高达 0079(DVD－ROM)	BANDAI	6800 日圆	ACT

DREAMCAST

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5月10日	DEATH CRIMSON OX	ECHO SOFTWARE	5800 日圆	STG
17日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圆	SPT
	PHANTASY STAR ONLINE Ver. 2	SEGA	4800 日圆	RPG
24日	NET VERSUS 围棋	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 将棋	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 国际象棋	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 花札	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 苹果棋	ART MARK	1900 日圆	TAB
	NET VERSUS 连珠	ART MARK	1900 日圆	TAB
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800 日圆	SLG
	COMIC PARTY 限定版	AQUA PLUS	7800 日圆	SLG
	赏金猎人莎拉～神圣山脉的帝王	CAPCOM	5800 日圆	AVG
31日	欢迎来到 PIA CARROT!! 2.5	NEC	7200 日圆	SLG
	彻万 免许皆传 廉价版	加贺 TECK	2800 日圆	TAB
	玛莉与爱莉之工作室	COOL KIDS	7800 日圆	SLG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圆	RAC
下旬	MISS MOON NIGHT	加贺 TECK	6800 日圆	AVG
6月6日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圆	RPG
14日	火焰圣母～THE VIRGIN ON MEGIDDO～	广美	价格未定	AVG
	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圆	ACT
23日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	5800 日圆	ACT
28日	MAGIC: The Gathering	SEGA	6800 日圆	TAB
下旬	GUNDAM. BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圆	SLG
6月	RUN＝DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	价格未定	AVG
	对战 NET GIMMICK CAPCOM & 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圆	TAB
	HEAVY METAL GEO MATRIX	CAPCOM	价格未定	ACT
	井上凉子～ROOMMATE～ DATA M	POLYSTAR	6800 日圆	SLG
8月8日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圆	RPG
10月10日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圆	RPG
2001年	莎木 II	SEGA	价格未定	AVG

GAMEBOY ADVANCE

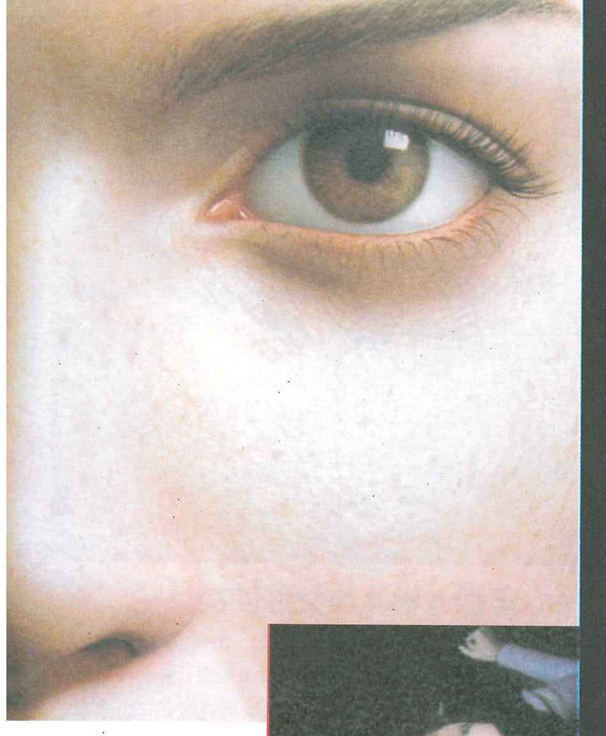
发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5/25	FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	价格未定	ACT
5月预定	黄金之太阳	任天堂	价格未定	RPG
5月预定	GAMEBOYWARS	任天堂	价格未定	SLG
6月预定	EX MONOPOLY	TAKARA	5800 日圆	TBL
6月预定	CHORO Q ADVANCE	TAKARA	价格未定	RAC

WONDER SWAN COLOR

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5/3	FINAL FANTASY II	SQUARE	5200 日圆	RPG
5/3	FINAL FANTASY II(限定版)	SQUARE	12000 日圆	RPG
5月下旬	落雀 for Wonder Swan Color	BANDAI	2980 日圆	PUZ
5月预定	口袋中的多啦 A 梦	BANDAI	4500 日圆	SLG
6/21	ULTRAMAN 光之国之使者	BANDAI	4980 日圆	ACT
6月预定	SD GUNDAM GGENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980 日圆	SLG
7/5	BLUE WINGS BLITZ	SQUARE	4700 日圆	RPG
7月下旬	LAST ALIVE	BANDAI	4800 日圆	AVG
7月预定	DIGIMON MEDORE	BANDAI	3980 日圆	RPG
7月预定	STAR HEART	BANDAI	4980 日圆	RPG
8月预定	机动战士 GUNDAM VOL. 2	JABURO	4980 日圆	SLG

XBOX

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
2001年秋	MIST III EXAILE(DVD－ROM)	MY PIG	价格未定	不详
冬	NERVELAND SAGA(DVD－ROM)	IDEA FACTORY	价格未定	RPG
	EX CHASER(DVD－ROM)	IDEA FACTORY	价格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN(DVD－ROM)	MIG	价格未定	不详
2001年	METAL DUNGEON(DVD－ROM)	PANDER	价格未定	ACT
2002年	红之海 去吧! 往红之彼方(DVD－ROM)	光荣	价格未定	SLG
未定	AIR FORCE DELTA II(DVD－ROM)	KONAMI	价格未定	SLG
	GUN VALKYRIE(DVD－ROM)	SEGA	价格未定	SHT
	SEGA GT 最新作(DVD－ROM)	SEGA	价格未定	ARAC
	PANZER DRAGOON 最新作(DVD－ROM)	SEGA	价格未定	STG
	DEAD OR ALIVE 3(DVD－ROM)	TECMO	价格未定	FIG



FINAL FANTASY MOVIE

灵魂深处

全世界数以亿计的玩家们翘首以待的超级科幻动画电影大作《最终幻想——灵魂深处》，终于就要与我们见面了，这可是让 CLOUD 苦苦等待了两年之久的东东呀！据报道，“好莱坞明星们的大罢工将于今年暑期大规模展开，然而美国 7 月初上映的哥伦比亚公司根据同名电子游戏超白金作品改编的年度科幻大片《最终幻想——灵魂深处》，却让这些闹罢工的真人演员倍受威胁。因为这部全数字化动画电影的虚拟人物的逼真程度让演员们瞠目结舌。”CLOUD 还打听到该片最初准备请影星凯文·贝肯做幕后配音，却遭到他的拒绝。贝肯说：“画得这么真，把我们的饭碗都抢走了，我干嘛还要帮它配音？”只有华裔女星温明娜肯为虚拟女主角米吉配音，而该角色的外形正源自于温明娜。

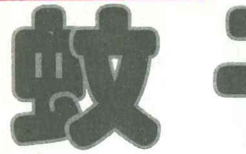
《最终幻想——灵魂深处》由日本著名的游戏制作监督——坂口博信执导，他是史上最出色的电子游戏《最终幻想》第 1 至第 9 代的创造者。他表示，影片的故事架构和动画角色都是全新原创的。该片的故事背景发生在 2065 年，从太空坠落至地球的一颗大陨石里释放出谜之外星生物，它们迅速占领地球并略夺了所有的资源。纽约的时代广场在黑暗中遭受到颠覆性的毁灭。美丽而坚强的女科学家米吉是少数的幸存者之一，她和英俊勇猛的骑兵队长并肩作战，与外星生物展开殊死搏斗。由于米吉的灵魂已被外星生物感染，使得她能在梦境中能够感受到异类的思考，因此成为拯救地球的唯一希望。另外，她还必须跟野心勃勃、诡计多端的军方将领对抗，阻止军方使用一种神秘武器将地球人和外星生物同归于尽。全片高潮迭起，融合了科幻、动作、悬疑等多种戏剧元素，力图探讨生死、爱情和灵魂之间玄而又玄的密切关系。

《最终幻想——灵魂深处》制作费用高达 1 亿美元，是艺术和高科技的结合才产生了如魔幻般惊人的效果。影片首次采用全程捕捉真人的动作，再转换成电脑数码信号这一技术，制作周期长达 1 年半，一共拍摄了 4000 场以上的动作模组。“动作捕捉”原用于医学领域，《最终幻想——灵魂深处》的摄制人员让每位替身演员身上挂了 37 颗“定位白球”，在拍摄现场的地上画出 8×8 共 64 个定位方格，演员循此走位，做出动作。四周有 16 台 Falcon 红外线摄影机以每秒闪动 60 次的密集方式来捕捉演员所有细微动作的变化。当红外线照向定位白球后，又反射回至 8 台监控器的荧屏，经过 MAYA 电脑软件的判读组织后，把在荧屏上呈现出来的人物从头、颈、胸、腰、膝、肘、踝各个关节点的连续摆幅加以线性化程序的连接。这样，真人动作的模式就被精确地计算出来。结果，米吉的脸部特写完全可以逼真到照片般写实的程度，她脸上的斑点、毛细孔、皱纹、痘子，就连微血管的痕迹都刻画得一清二楚，甚至她的眼球可以移动并透出光泽，瞳孔会随着光线强弱而放大缩小。（CLOUD：太强大了，我已经迫不及待地想要到美国去看首映了！）该角色虽然以温明娜为模特，但还兼有《异形》中西格妮·薇佛、《接触未来》中朱迪·福斯特、《魔鬼女大兵》中黛米·摩尔等演员的神情特点。她的喜怒哀乐等表情、说话的唇形和舌头的摆动、呼吸时鼻孔的涨缩、微风吹过时每一根头发飘逸的角度，全都由上千个微调按键以不同数据一一控制。（CLOUD：我要晕倒了……应该让我做男主角！！）动作指导本杰明·斯科特说：“这是个极其复杂的工程，但只有如此，片中的动画人物才会动得跟真人一样，而不只是看起来象真人。逼真拟人是我们的终极目标！”

《最终幻想——灵魂深处》不仅开创了崭新的电影类型，也强有力地挑战了传统电脑动画的制作模式，制造出全数码三维电脑动画影像。史克威尔公司采以极细的专业分工，从背景、角色到皮肤、头发、光线、阴影等都由专人负责。该公司总裁说：“我们创造出来的动画人物，理论上是可以取代好莱坞大明星的。”他对该片票房超越《恐龙》信心十足，而且也自信能在动画奥斯卡——‘安尼奖’的竞争中夺得数项大奖。让我们期待着 7 月的到来吧！！



蚊子




无责任推荐	类型:ACT	媒体:DVD－ROM	PS2
80%	厂商:SCEI	记忆容量:400KB	
	发售日:6月	对应周边:DUAL SHOCK 2	
	售价:未定	完成度:?	WWW.SCEI.CO.JP

前所未有的体验！操作蚊子来吸人类的血！！全新感觉动作游戏隆重登场！！！



曾在“2001年春季东京游戏展”上展出的引起极大注目的话题游戏《蚊》，以其独特的世界观的设定及崭新的游戏系统吸引了众多玩家的关注。顺应潮流，CLOUD也为大家全面地介绍一下这款游戏的独到之处吧！

曾经见到过手持杀虫剂来射杀各种昆虫的游戏，但是亲自扮演蚊子，以逃避人类的追杀并在“兵荒马乱”中成功地吸到人类鲜血为最终目的的游戏这还是破天荒第一遭出现在家用机之上。在夏日的夜晚，身为一只嗜血的母蚊子的我“嗡嗡”地叫着，盘旋于猎物的周围，伺机下手。对于人类来说，我们的存在是既多余又讨厌，可是没办法，我们也是要生存的嘛！要生存就要吸血，这是蚊子的必经之路，也是本游戏的目的，过关的条件就是要在不同的版面中采集到一定数量的各型血液。

让CLOUD手把手教你如何吸血

作为蚊子家族的一员，不会吸血，如何能在这弱肉强食的世界当中顺利地存活下来呢?看CLOUD的手段吧!先是自由自在地飞翔于“广袤”的空间之内，当发现了有人类在这里停留休息之后便可以迂回着接近，尽量不要让对方发现。轻手轻脚地着陆于人的某块皮肤上之后，我就要开始痛快并贪婪地吸他(她)的血了。按下手柄上的R3键(右边的小摇杆)，就会将口器(俗称为“刺”的东东)刺入人的皮肤，此时转动摇杆，人的血液便会被徐徐地吸了上来。注意动作一定要轻，千万别被人发觉。



▲这就是我的真面目了，大家一定要看仔细呀！慢慢的接近熟睡中的山田丽奈，准备开始享受她那甜美的血液了。



与巨大的人类之间的战斗

我的猎物群被锁定在山田一家人身上，山田家共有三口人：爸爸山田健一，妈妈山田カネヨ和女儿山田丽奈，我要吸血只能从他们三人身上获得了。这些人如果一旦发现我的存在便会在一瞬间变得不可理喻的生气，简直可以用怒气爆发来形容他们的心情。于是乎开始用手拍、用蚊香(DC??)熏、用杀虫剂喷……想尽办法要把我置之死地而后快。这场战斗的实力是相差悬殊的，体形微小的我对巨人般的人类，令人惊愕的不可思议的战斗！

不过，要想以区区弱蚊来打败人类，好像有点无稽之谈。所以我们所能做的就是等他们怒气平息下来之后再进行行动，说不定会增加不少成功的机会呢~^_^

有料的机关

蚊子在屋内飞来飞去的时候，也许会碰到一些有光标提示的物品，可能是几个开关。此时如果用蚊子的身体撞将过去的话，说不定会产生意想不到的效果。难道说能增加吸血的机会???

平息怒气

为了躲避人类的攻击而寻找飞行的空隙，此时如果发现人体的某个部位在闪着红光，不要犹豫，立刻撞向该处，出现“RELAX!”字样的话，则表示已成功地平息了那人的怒气。时机的把握是很重要的呀!

猎物——山田一家人





山田健一	山田カネヨ	山田丽奈
年龄:46岁	年龄:46岁	年龄:17岁
血型:A型	血型:O型	血型:B型
身高:147cm	身高:157cm	身高:160cm
B97 W88 H83	B86 W71.5 H96	B82 W55 H80



Blue Wing Blitz

ブルーウィングブリッツ

蓝翼闪电战

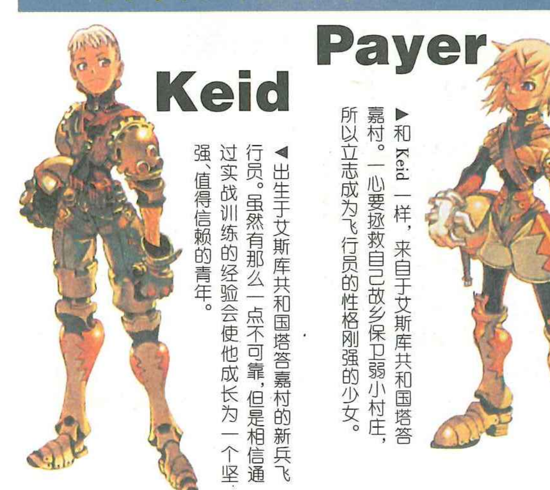
无责任推荐			
75%	类型:S·RPG	媒体:卡带	WSC
	厂商:SQUARE	对应周边:备分机能、WSC	
	发售日:7月5日	完成度:65%	
	售价:4700日圆	WWW.SQUARE.CO.JP	

勇敢的战士们哪!!!
为了再次取得宝贵的自由而战斗吧!

位于天空的浮游岛国“奥迪亚”依靠本国强大的飞空艇而对地面上的诸国进行武力上的支配。为了反抗剥削势力、夺回和平，地面的艾斯库共和国想方设法取得了飞空艇的资料进行研究，希望能够打倒远在高空的奥迪亚，把受苦受难的人们从这种支配当中彻底解放出来……

为了打破拥有绝对实力的空中岛国奥迪亚的单方面统治，恢复世界势力的平衡，玩家将扮演艾斯库共和国和玛卡依王立空军所属的军方人士，操纵飞机以及飞空艇来进行冒险。地面上诸国已经联合在一起准备对抗独裁的奥迪亚，这次 CLOUD 将为大家介绍身怀绝技的战士们的资料以及在战斗中自军行动单位的移动方法和攻击方法。

艾斯库共和国军的优秀战士们



Keid

◀出生于艾斯库共和国塔答嘉村的新兵飞行员。虽然有那么一点不可靠，但是相信通过实战训练的经验会使他成长为一个坚强、值得信赖的青年。

Payer

▶和 Keid 一样，来自于艾斯库共和国塔答嘉村。一心要拯救自己故乡保卫弱小村庄，所以立志成为飞行员的性格刚强的少女。

Havilan

▶擅长机械的机师，无论是飞空艇的驾驶还是机体的整修均可得心应手，熟练且经验异常丰富的老飞行员。不厌其烦地像兄长一样地照顾着 Keid 和 Payer。



Trund

▶艾斯库共和国的首相，对刚成为飞行员的 Keid 和 Payer 下达与奥迪亚作战命令的人。以国家安全和世界和平为己任的责任心极强的大人物。

玛卡依王立空军的空战专家们



Blore

▶作战经验相当丰富的战斗专家，对国家忠心耿耿，作风硬派的热血青年。在玛卡依王立空军之中有着领导人的地位。

Morue

◀玛卡依王立空军的指挥官。无论面对多么坏的情况都是沉着冷静地来处理，对任何事物均有客观的判断，并能够迅速地做出反应。依靠头脑获得战斗的胜利，在这方面无人能出其右。

Rayetta

▶Blore 的妹妹，虽然身为女性，但却是玛卡依王立空军的王牌飞行员。和 Payer 一样有着坚强的性格，是那种即使在逆境中也不会有丝毫退缩，积极进取的女孩子。

移动

在模拟地图(SIMULATION MAP)之上以五个方格构成一个“空域”，以众多的空域构成全部地图。在自己的空域内可以显示各种状态，同时飞机可在方格之中移动。游戏以回合制展开，我方机体在回合结束时便会对处于相同空域内的敌机进行攻击，进入战斗场景。此时如果还有友机在同一空域的话，他们也会加入战团!

攻击

攻击开始后，会有五个攻击指令供玩家选择，分别是：攻击、加速、高度上升、高度低下、武装变更，结合另三个攻击的机动：直进旋回、垂直旋回、水平旋回，可以组合出各种各样多变的战斗方式，使战局向着有利于自己的方向发展。

热力直击

梦幻之星网络版 *Ver. 2*

无责任推荐 85%

类型:RPG	媒体:GD-ROM
厂商:SEGA	记忆容量:至少 45BLOCK
发售日:5月17日	对应周边:VGA、震动包
售价:4800日圆	完成度:100%



WWW. SEGA. CO. JP







继前作获得了日本游戏大赏的奖励之后，其续作“Ver. 2”也将制作完毕，上期星辰报道之后现在又有很多新情报公布！CLOUD 收集了这些情报后要为大家做一次续报，让我们一起来看个究竟吧！！

新要素发觉！“挑战模式”以组队战形式登场！

本作的前身是日本国内最受欢迎的网络 RPG，有众多的拥趸。前作的成功使得 SEGA 继续开发它的第二版，从最新的资料里可以得知本作与前作有着少许区别，或者应该说是有了一些改进。CLOUD 首先为大家披露的是追加的新模式——挑战模式(Challenge Mode)。该模式与角色的等级息息相关，奉劝对角色等级没有信心的玩家不要在这里折磨自己。在这个模式中，四个玩家组织成一个小队共同进行冒险，但是只要有一个队员死亡，全队均会 GAME OVER。下次开始游戏的时候会是退回到城市中的，并且不能接受治疗，怎么样，相当残酷的模式吧？？



队员死亡后，会在地面上以墓碑的形式来表示，同时死亡的时间以及死之前最后的对话等资料均会被记录下来，包括在临死之前最后的号叫都能记录，这种机能可真是够怪的。

永野护的加入！

一提起永野护的大名，相信很多人最先想到的就是《五星物语》，这次不知 SEGA 公司用了什么手段竟然吸引了这位活跃于动漫界的大师来为本作做设定。目前永野护先生正全力以赴于本作的珍稀道具的设定之上，相信不久我们就能在《梦幻之星网络版～Ver. 2》之中看到或得到由他设计的可视为珍宝的道具及武器之类的东西了^_^

追加很细腻的要素！



除了追加了新的模式之外，本作的细节部分也全部被大幅强化了。比如可以和其他玩家交换在聊天时使用的“符号”、改变角色的服装等新要素无一不充满着全新的乐趣，当然也少不了新面目敌人的登场。在服装店内可以改变角色的发型以及服装的颜色，但是想要无偿变更是不可能的，没有 10 万游戏货币嘿嘿……没门！不过尽管价位很高，我想热爱时尚的你应该不会吝惜那不存在的金钱来打扮自己吧？！本作中追加了很多的敌人角色，怪兽们一样继承了前作中的属性的设定，从图中我们可以看出好像非常凶悍的样子，其他详细的设定还不甚明了，有待于从更新的资料中获得。





对战模式最新情报大公开！！

通过攻击对手，以获得奖金的多少来分胜负的规则。玩家可以在某作战区域内布下机关陷阱来妨害对手的正常活动，陷阱的种类有伤害陷阱（直接给予伤害）、迟缓陷阱（行动在一定时间内变得缓慢）、混乱陷阱（使对手在一定时间内呈混乱状）、冰冻陷阱（冻住对手一段时间不能行动）等等很多很多。当然直接攻击也是非常奏效的，只是要注意回避对手的攻击。在本模式中还有可以和自己相同等级的对手作战的设定。看着跟自己一样强的人玩家的心里会不会产生异样的感觉？



星神

毁灭的蓝色大地

无责任推荐	类型:S·RPG	媒体:CD-ROM	PS
75%	厂商:MAXFIVE	记忆容量:至少1BLOCK	
	发售日:今秋	对应周边:振动手柄	
	售价:4800日圆	完成度:?	WWW.MAXFIVE.CO.JP



HOSHIGAMI RUINING BLUE EARTH 沈みゆく蒼き大地

最新判明的两大要素彻底检阅!!

受万众瞩目的新感觉S·RPG《星神~毁灭的蓝色大地》自去年秋天延期发售至今,又有了新的动向,这次我们将了解到厂商最新公布的两大要素——新游戏系统以及序章的故事情节。本作的完成度也在这两大要素的基础之上取得了长足的进展,同时其魅力和乐趣亦有不同程度的提高。

游戏的基本流程如图,先在世界地图上选择要移动到的地点,然后进入新的村镇或是战场引发剧情。战斗的前后均会出现众多有魅力的角色来帮助展开壮阔的场景。值得注意的是,在重要的剧情中会出现分支的选择,玩家可依据自己的意愿来进行选择,不过要记住你的选择很有可能会对今后故事情节的发展产生极大的影响,所以选择时一定要慎重。







彻底解析"星神"所独有的两大特色系统!

SESSION SYSTEM

CHECK 1 在SESSION的起点会产生SHOOT攻击!



攻击时如果按押△键的话,有可能产生打到身前两格内的敌人的特殊效果,我们称之为"SHOOT攻击"。这种SHOOT攻击除了能够使用在以下将要介绍的SESSION攻击之中外,还可进行有高度差的攻击、对敌两体的攻击……多种攻击方式。

CHECK 2 配置好同伴的位置以决定SESSION!



所谓SESSION,指的应是角色的一种配置方式,具体情况如图所示。被SHOOT攻击击中的敌人会落到我方待机队员的附近,然后将承受我方数个队员的连续攻击。SESSION攻击的好处是不但能给予敌人以数倍的伤害,更有极大的机会从敌人身上打出稀有的道具什么的。为了使SESSION能够顺利进行,我方的队员必须要配置在距离敌人一格的位置上,而且实施SESSION的必要条件是我方必须为"SESSION待机"状态,注意如果"待机"中的角色受到敌人攻击的话,待机状态是会被解除的。





硬币刻印 SYSTEM

CHECK 1 以硬币发动魔法(CF)的新系统!

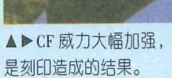


所谓"硬币刻印"(以下CF)指的是将精灵之力储存在特殊硬币之上,装备之后便可发动各种"魔法"的系统。CF的效果随精灵之力的不同而变得多种多样,从攻击系到回复系再到异常状态回复,一些传统的魔法均会以另类形态出现在本作当中。

CHECK 2 通过刻印而使硬币POWER UP!!



本作的一大特点就是可以通过在硬币店为硬币刻印上不同的刻印来增强其威力,刻印硬币所需要的道具可以在硬币店内买到,也可以从战斗后的战利品中得到。刻印往往能够进行两次,通过两次的刻印便可组合出不同的效果。这种场合有着严格的法则,一定要遵从法则才能刻出效果惊人的硬币,从而发动强大的CF。





▲▶CF威力大幅加强,是刻印造成的结果。



无责任推荐	类型:ACT	媒体:CD－ROM	PS
70%	厂商:BANDAI	记忆容量:至少1BLOCK	
	发售日:4月26日	对应周边:振动手柄	
	售价:4800日圆	完成度:100%	WWW.BANDAI.CO.JP




维加


草雉北斗


爱莉斯


出云银河

由超人气的机器人动画改编而成的本格派动作游戏闪亮登场！！

这是一部目前正在日本电视台每周三连续播出的动画片改编的游戏，在小学生中引起了强烈的反响，人气急剧上升中。故事的舞台发生在21世纪近未来的地球。身为主人公的二人——草雉北斗和出云银河，乘坐被称为“电童”的巨大机器人，为了探求能使人获得强大力量的极密数据武器而与机械帝国“嘉鲁法”展开了战斗。本作将实现每个小时候曾梦想自己能驾驶巨大机器人的玩家的心愿，在激斗华丽的舞台之上感受2D和3D两种不同模式的战斗，充分满足你的爽快感！！







本作最大的特点在于2D与3D模式的交换及穿插进行，每一关的前半部分都是标准横版卷轴清版式ACT，到了对BOSS战的时候则变成了可以360°变换视角的3D对战格斗，全新的游戏系统呢！（CLOUD按：其实《大盗五佑卫门》系列也是这样的模式，标准的ACT呀！）以下分别对这两种模式进行分析：



▲▼○键配合十字健便可发动多彩的攻击!

▲▼搓招和武器的使用使攻击更加丰富。

CHECK POINT　装备好数据武器发动最终攻击!

在完成了各个任务之后都会得到一种数据武器，这样，无论是在2D关卡还是在3D关卡，只要按押△键即可切换到武器的选择画面，然后便可使用该武器发动强力的超必杀技了。对于2D来说，使用数据武器的效果相当于“放保护”，可以攻击画面内的全体敌人，如果不幸被包围的话，不要犹豫，赶快使用就对了，能收到意想不到的效果。对于3D来说，一种数据武器能发挥出两种类型的效果，比如：一方的威力虽高但时间却短，另一方的射程虽长但威力却小。所以为了达到最佳的战斗效果，还要仔细考虑好数据武器的搭配才行。

2D关卡



电童的攻击动作华丽而多彩，出法简单而易行，只需连打○键便可轻松发出连续技来，如果配合十字键的使用还会有类似于《街霸》的必杀技出现。非常爽快的游戏性，你所要做的只是将面前出现的敌人全部打倒就行了。另外，↓↘→＋○或是其他的指令都会有相应的必杀技发出，很漂亮的动作哟；十字键的左右和○同时按押的话，电童也会使出投技将敌人摔倒在地；←or→＋○亦可拾起地上的道具或武器。

3D关卡

通过前面的2D关卡之后，会进入全部以多边形构成的对BOSS战的场景中。在这里将进行类似《铁拳》的3D格斗，与敌方的巨大机器人“凰牙”一对一的“肉搏”。由于是全三维的场地，所以可以进行360°全方向的移动。战术也相当丰富，可利用玩家的操作回避敌人攻击的同时闪到它的背后给其以致命的一击，总之你完全能体会到高自由度战斗带来的乐趣。

3D·ACT

2D·ACT

◀▲打倒一定数量的敌人之后，使可以从2D关卡转到3D关卡。

空想大冒险×3

无责任推荐	类型:AVG	媒体:CD－ROM	PS
75%	厂商:CAPCOM	记忆容量:至少 1BLOCK	
	发售日:5 月 24 日	对应周边:无	
	售价:5800 日圆	完成度:95%	WWW.CAPCOM.CO.JP



这是一个收录了三个独立冒险游戏的一个合集软件，玩家可以在一张盘内玩到三个不同的游戏，不能说不是超值的软件呀！此外，故事中的带有射击和弹球风格的迷你游戏既丰富又多彩，为本作增色不少，这次 CLOUD 要给大家介绍的是各个故事当中的主要人物和各自的迷你游戏。

物语 1　京子和百鬼王～从千年的沉睡中觉醒的鬼和女子高中生之间的故事！



百鬼王
拥有不老不死能力的被封印了千年的大猴。

某日，小学生三平在路边捡到了一只貌似可怜的小猴子。可是他并不知道这只猴子就是过去曾给人类带来过深重苦难的大猿·百鬼王。这天，京子到三平家串门，就此遇到了宿命中的敌人——百鬼王。为了保卫三平的安全，高中生京子不得不与转生于现代社会的大猿·百鬼王以危险的游戏进行对战分胜负，规则相当残酷：如果京子输了的话就要面临被百鬼王吃掉。要如何摆脱这悲惨的命运呢？看来只有玩家你来让京子赢得比赛才行呀！



本故事中的迷你游戏有两类：有弹珠之风的“弹球”（玉はじき）和与幽灵清乃对战的“双六”（すごろく），规则比较简单，应该可以很容易获胜。



京子
普通的女子高中生，与百鬼王是宿敌。

物语 2　女王的骑士～为守卫女王而战的战车队！

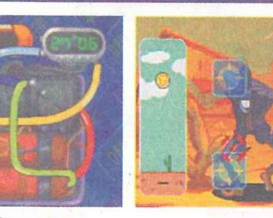
拥有极强实力的曼冈帝国向小国阿鲁卡利伸出了侵略的魔手，他们派出了众多的坦克及战车人侵阿鲁卡利。于是，隶属于阿鲁卡利王国的弗雷特战车队便担负起了保护女王并让她安全逃到国外的任务。由于女王是再次振兴国家的关键人物，所有臣民都寄希望于女王的安全之上。虽然弗雷特战车队一共只有两名成员，但是他们的力量足以对付整只敌国的军队！且看他们如何保护女王安全地撤离吧。



本故事中的迷你游戏是以真实时间制展开的坦克动作游戏，要求玩家面对各种各样的战场情况而选择正确的武器装备以及布置战略战术，是一款非常有趣的战略性相当丰富的小游戏。战斗并不是一味的猛打，有时还会有“在一定时间之内逃跑”这样的胜利条件，依靠你的头脑，使弗雷特战车队胜出并救出女王吧！！

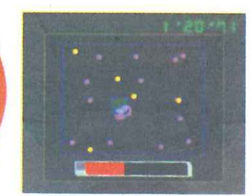
物语 3　太空救援——乔～什么都能解决的店·无论什么样的委托都可以靠乔来麻利地解决！

故事的舞台发生在未来的宇宙中，主角乔是离开了父母独自生活在科洛尼的少年，为了填饱肚子而在“什么都能解决的店”做了食客。当然要想吃白食是不可能的，必须要帮助主人解决各种各样的委托任务，所以乔每天都忙得不亦乐乎，今天又有什么样的委托等待着他呢？



本故事中有着三个故事中最多的迷你游戏，若是对众多的小游戏感到无从下手的话，你还可以到“学校”中接受有关的练习课程。涉及的迷你游戏有：第一人称视角射击、看谁先射倒对方、猜密码、拆除炸弹、操纵飞船。都是难度不高趣味不低的精品。

乔
离开父母独自一人生活的健康少年，今天要解决什么难题呢？





玛琪
一个女食客，有时会帮助乔进行工作。

新作速报

城市危机 CITY CRISIS

シティークライシス

驾驶直升机 保卫整座城市的安全！

掩映在现代化文明之下的城市并不是安全的代名词，相反，由于经济发展的不平衡带来的犯罪、高度密集的建筑容易引起的火灾、大地的暴怒所产生的地震……天灾人祸时时发生在我们的周围。这些问题一定要有人来解决，于是，救援直升机队应运而生。玩家所要扮演的就是操作救援直升机的飞行员，在事故发生的第一时间迅速赶到现场，并配合其他人甚或独立完成各种救援（逮捕）的行动。



游戏的舞台展开于大都市之间，分别表现出了城市的白天、黑夜和震灾过后三种不同的情形。逼真地再现了城市的建筑、街道、四处奔逃的市民、向灾害现场疾驰的紧急车辆……许多非常细腻的场景。

能够选择的游戏模式共有三种！

任务模式

作为本作中最主要的模式存在的就是任务模式了，以下将详细介绍从火灾中救出受难人们的“灭火·救出任务”，还有追踪地面上逃犯的“追踪任务”。



训练模式

在这里玩家将学习到游戏的操作方法以及直升机的操纵方法等一连串的基本游戏进行方法。如果不在这里记住直升机的基本操作的话，要想顺利通过任务模式是很困难的。

时间挑战模式

驾驶直升机在规定的时间内到达指定目标地点的模式。穿行在钢筋水泥堆砌成的砖块丛林之中，面对无数的障碍物，需要玩家掌握极其高超的驾驶技术。



无责任推荐	类型:ACT	媒体:CD－ROM	PS2
85%	厂商:SYSCOM	记忆容量:未定	
	发售日:6月下旬	对应周边:模拟摇杆	
	售价:6800日圆	完成度:80%	WWW.SYSCOM.CO.JP

任务模式的详细解说！

灭火·救出任务

城市多处场所均发生了火灾，操作直升机立即赶赴现场，实行灭火·救出任务。要在限制时间内将城市内所有的大火全部扑灭，注意千万不要让直升机与障碍物及建筑物碰撞，否则就要面临机毁人亡、任务失败的命运了。



一、奔赴现场：火灾刚起，立即按照画面右上角箭头所指示的位置迅速赶到现场，分秒必争。

二、救助难民：到达现场后立刻开始难民的救助，从直升机内放下救援队员，救出求救者。

救出成功！



三、扑灭大火：人员全部救出后，使用灭火弹和水来扑灭火头，完成本次任务。

如果没有把握住最佳的灭火时机，熊熊燃烧的大火便会蔓延至周围的建筑物，附近若是有加油站的话则更为不幸，会引起轰天大爆炸，那时的场面将更加的不好收拾，造成严重的损失。

追踪任务

这个任务的目的是在夜晚的都市内追踪逃亡犯人的车辆，盯紧他所走过的路。玩家要做的是操作直升机并利用探照灯来拦阻逃犯，直至他被捕。如果被逃犯逃脱或是直升机受到攻击而破坏，任务即告失败。

一、确认敌车：任务开始之前的目标确认及详细说明，可看到逃犯逃跑所乘的车辆。



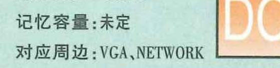
二、追踪逃犯：追踪开始，一旦看见逃犯的车辆就用探照灯盯紧他，注意周围的建筑。

三、逮捕犯人：和地面警方合作，围追堵截将逃犯逮捕，任务终了。颇有好莱坞大片气氛。

执行任务过程中如果能准确地用探照灯照射到逃车的话，会得到很高的得分。但是若不慎让逃车脱离灯光范围之内，也许会得最低分。



索尼克大冒险 2





无责任推荐	类型:ACT	媒体:GD - ROM	DC
90%	厂商:SEGA	记忆容量:未定	
	发售日:6 月 23 日	对应周边:VGA、NETWORK	
	售价:未定	完成度:90%	WWW. SONICTEAM. COM



献给索尼克十周年生日的一份大礼，索尼克大冒险二代展开波澜壮阔的物语！！

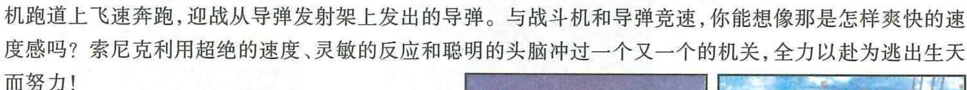


本作中将会出现自从前作登场以来就很久没有露面的人气女性角色——艾米・露丝，为了拯救被无辜陷害而锒铛入狱的索尼克，她毅然决然地踏上了冒险的旅途。本次 CLOUD 将就最新的英雄方和黑暗方关卡进行详细的介绍。

英雄方

金属海港(METAL HARBOR)

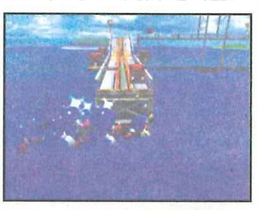
这是索尼克英雄方的第四关，代表正义的索尼克被军方以莫须有的罪名投放到了监狱之中，幸亏在艾米和迪路斯的帮助下才得以逃出这座建立在沙滩上的钢铁监狱。我们的主人公要在全钢铁建成的喷射战斗机跑道上飞速奔跑，迎战从导弹发射架上发出的导弹。与战斗机和导弹竞速，你能想像那是怎样爽快的速度感吗？索尼克利用超绝的速度、灵敏的反应和聪明的头脑冲过一个又一个的机关，全力以赴为逃出生天而努力！





索尼克的新动作"光速冲刺"！





比起前作，这个动作有了极大的改进和加强。作为索尼克独有的特色动作，"光速冲刺"的使用是需要攒满气槽后才可以在能够使用的场合按 B 键来发动的。好好利用这个动作不但能收集到更多的金环，更加可以通过很多惊险的场面。

另外，英雄方的最终 BOSS 就是暗黑之索尼克，他除了颜色和索尼克不同之外，拥有和索尼克完全一样的能力。感觉上这个暗黑索尼克虽然作为敌人登场，但是却依然十分的可爱。

黑暗方

沙海(SAND OCEAN)

黑暗方的第三关，玩家将操纵 EGGMAN 和他发明的机器人突破守卫在沙漠的军队，想方设法回到自己位于沙漠深处的秘密基地。他将要面对的是一望无际的沙之地狱，只有控制好机体，与敌机进行周旋，充分发挥博士的天才头脑作战到底吧！！



干涸之湖(DRY LAGOON)



这关以本作新登场的玲珑可爱的蝙蝠女郎 ROUGE 为主角，她从天使爱之城偷出了"绿宝石之王"，与此同时，"绿宝石之王"的守护者——那库路斯们也开始了对她的追杀之路。两路人马为争夺绿宝石而展开了激烈的战斗，一直从天使爱之城杀到了藏在沙漠峡谷深处的干涸之湖。到底 ROUGE 能不能成功躲过那库路斯的追杀？绿宝石之王能否为黑暗方完全占有？索尼克他们此时正在做什么？一切都有待于你的解决。





铁门(IRON GATE)



操纵 EGGMAN 进行游戏的最初纪念关，他为了偷出最高机密兵器"SHADOW"而侵入了军方的设施。军方为了阻止他的逃逸，不得不启用了超级机密机关"铁门"。铁门正在徐徐地合拢，博士要想活着离开这个地方就只有依靠 EGGMOBILE 来迅速逃窜了。



◀作为英雄方 BOSS 登场的 SHADOW，拥有和索尼克相近的实力。



GAIAMASTER

决战！世纪王传说

无责任推荐			
70%	类型:TAB	媒体:GD－ROM	DC
	厂商:CAPCOM	记忆容量:未定	
	发售日:未定	对应周边:VGA、震动包	
	售价:未定	完成度:75%	WWW.CAPCOM.CO.JP



家用游戏机上的《大富翁》！以多彩的游戏模式及崭新的关卡等待着你的到来！！

本作是PS版的续作，可以直接使用前作中作为隐藏人物登场的两个角色——孙悟空和魔王DANTE，有这两个人物的加入，相信更会增加游戏的混乱程度。游戏的进行方式非常简单，通过打骰子来决定玩家前进的步数，到达相应的地盘之后玩家就可以买入该处的土地作为资产，还可以对已购入的土地进行再投资：盖个旅店啦、道具店啦、武器店啦、教堂什么的，这样一旦你的对手走进你的地盘之后，他将会为此而付出沉痛的代价。同时，也可以在处于同一格内的玩家之间进行为夺取土地所有权的战斗，战斗方式以卡片的攻击形式来展开。用你精明的商业头脑配合一点点战斗的技巧来称霸整个大陆吧，做这个大陆最富有的人！！









加上前作的两个隐藏人物，本作当中共有十一名主角可供玩家选择，每个人都有自己不同的特点和特技，所以想选哪一个角色来进行游戏完全可以由你的喜好来决定。游戏当中的角色除了装备自己擅长的武器之外，还会具备一种叫做“幸运(LUCKY)能力”的特殊能力，这种随时均有可能随机发动的能力可以带来令人意想不到的超绝效果。例如可使战斗向着有利于自己取胜的方向发展，突然增加大量的资金……从而产生各种各样丰富多变的结局。隐藏人物魔王DANTE具有“破坏标记”、“攻击力2倍”、“破坏店铺防御”三种幸运能力。











系统介绍

灵活利用游戏中出现的各种格子！

游戏规则基本和“双六”一样，但也有少许不同，尽管这样依然不难理解。首先说移动，主要靠掷骰子得到的点数来前进——行走的过程中会在事件格内获得“前进3格”、“白银的女神”等事件卡片；在战斗格内使用战斗卡便会进行以当前土地为赌注的战斗；战斗时需要的战斗卡可以在酒场格内通过赌博获得。总而言之是相当简单易行的系统。

在战斗中体现角色们的特性！

三个回合之内互相攻击，以最后剩余体力值的多少来定胜负的战斗规则。角色的攻击力、速度、武器卡的选择都是影响结果的关键因素，好好利用角色能力值与武器卡之间的相性，配合幸运能力的发动，取胜应不是难事。

用“标记卡片”可以改变通行税的多少！

当角色在地图上移动时，有时会停留在对手拥有的地皮内，此时便会被扣除一定金额的“通行税”。另外，角色亦有机会在事件格内得到名为“标记卡片”的事件卡，其作用在于能够使玩家操纵的角色停在自己地盘之外的格内时改变所要支付“通行税”的数额。别小看它，这样做会节省你大量的资金，不用担心自己辛苦赚来的钱落到敌人的手中了。



孙悟空

拥有极强能力的神仙。幸运能力为四个骰子、攻击力2倍、店铺破坏防御这三种，是魔王DANTE的宿敌。

蜘蛛人 SPIDER-MAN

无责任推荐		
75%	类型:ACT	媒体:CD－ROM
	厂商:SUCCESS	记忆容量:至少 1BLOCK
	发售日:4 月 26 日	对应周边:未定
	售价:5800 日圆	完成度:100%
PS		WWW. SUCCESS. CO. JP

操作能够自由控制蜘蛛丝的超级英雄蜘蛛人进行恶战的 3D · ACT 隆重登场!



不知大家对于美国漫画里的英雄们有何印象,反正 CLOUD 接触最早的就是超人(Super－Man),其次便是本作的主人公:蜘蛛人(Spider－Man),现在我家里还收藏有一套全英文的中国引进版《蜘蛛人》漫画呢!这个大学化学系的高材生由于特殊的机缘导致身体发生了变异,不但力大无穷,更加能够像蜘蛛一样将身体吸附在任何的平面上。获得强大能力的他有一颗正义的心,决定用自己的力量来保卫和平,他利用自己的知识制作出了收发由心的蜘蛛丝,为避免惊世骇俗将真面目隐藏于一身蜘蛛衣之下……



游戏的目的是操作蜘蛛人冲破重重机关,打倒 BOSS,拯救纽约于水深火热之中。华丽的三维画面不仅逼真的再现了漫画中蜘蛛人的种种高难动作,更对纽约的街道有细腻的刻画。

特殊能力完全再现!



游戏的基本动作包括移动、拳脚、跳跃,如果在跳跃中再按攻击键的话,蜘蛛人便会使出华丽且强力的"三角击"。由于有蜘蛛丝的存在,所以蜘蛛人完全可以无视上下空间的限制,在有天井的场合上蹿下跳,利用蛛丝及吸盘对敌人实施奇袭。

故事的构成



由于游戏是根据漫画改编的,所以类型以完成任务式的 ACT 最为合适。在游戏中蜘蛛人会遇到各种各样的任务——躲避机关枪的连续射击、处理炸弹、打倒 BOSS 等等,每关均会有不同的任务让你来完成。在执行任务之前,都会有关于目的及情况的 CG MOVIE 来说明。还有,画面的右下角有雷达指示正确的方向,这样执行起任务来就不会因为迷路而感到烦恼了。



无责任推荐		
65%	类型:AVG	媒体:CD－ROM×5
	厂商:GAME VILLAGE	记忆容量:未定
	发售日:9 月 6 日	对应周边:未定
	售价:7800 日圆	完成度:60%
PS		WWW. GAME VILLAGE. CO. JP

命运的宴席再次开始……

以小次郎和玛莉娜两个人不同的视点来对一个事件进行观察的 AVG——《EVE》系列,广受 AVG 爱好者们的欢迎,现在最新作"TFA"又有了新资料公布,游戏的系统及角色之间的关系已经明朗化了。请喜爱本系列的玩家现在随着 CLOUD 来一探究竟吧!

SYSTEM

游戏的基本系统是系列传统的多角度系统,在这个系统的运作之下可以任意切换两个主人公的视点来推进故事的发展。另外本次还采用了一个崭新的系统,一改之前在画面上选择选项的方式,只需将光标移动至想要调查的人或奇怪的场所进行点击就可以获得相应的情报了。

小次郎一方

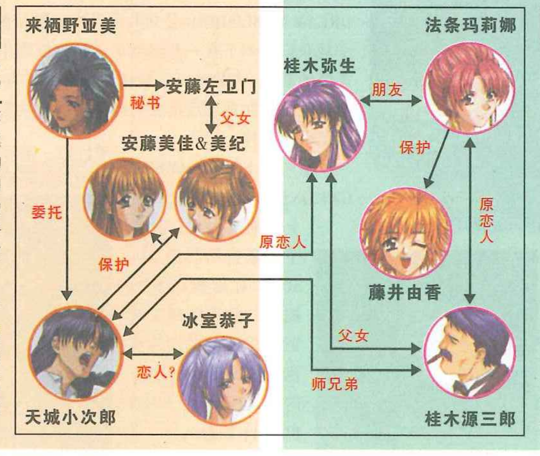


天城小次郎

天城侦探事务所所长,虽然曾解决过无数的离奇事件,但目前小次郎和身为所员的冰室恭子却陷入了极度贫穷的状况。

STORY

小次郎这次接受的委托是来自于安藤会社的社长,他要求小次郎击退袭击双生女儿安藤美佳和美纪的烧火工。但是这个安藤身上的疑点颇多,而且从他的秘书亚美处得知这对双胞胎表现异常……



玛莉娜一方



法条玛莉娜

内阁调查室特工。尽管有着 99.9% 的任务达成率,在经过四年的沉寂后终于复出,并开始着手调查奇怪的杀人事件。

STORY

奉命搜查猎奇事件,不曾想背后却隐藏着国际问题。在与被害者夫妇的女儿藤井由香接触后,取得了她的信任,并从藤井那里得到了重要的证词——要去拜访名叫琼斯的男性……

新新视界

打倒PS2！盖茨的挑战！

一兆日圆市场争夺战激烈开场!!

XBOX向王者SONY和任天堂发出挑战书！

本刊特派记者“新新”抢鲜报道

话说天下大事，合久必分，分久必合，游戏业界也是如此。值此多事之秋，《电子游戏与电脑游戏》工作室派出了特约记者——新新，特别对即将分这杯羹的微软公司以及相关人士进行了周密而详细的采访，以下便是这次采访内容的报道，希望能为大家提供一些第一手的资料。

MICROSOFT 在去年的 3 月发表了 XBOX 的开发计划。当时很多游戏业界同行对微软进入游戏机市场的前景深表怀疑。不管怎么说电视游戏是一个以残酷竞争来分胜负的世界，而以 OS(操作系统)和商用软件为主力商品的微软并不擅长此道。但是通过新新在微软公司总部的参观，终于彻底打消了心中的疑虑，知道这个软件巨人这次是动真格的了。在华盛顿州的莱德门德微软总部所在地，现在出现了三栋专属 XBOX 部门的大楼。在东京涉谷区日本销售分部的专用网站中有关 XBOX 的询问邮件堆积如山。

我们可以从 MICROSOFT 对 XBOX 投入的高度热情看到、也可以从多位高级管理人员入主此项目来窥探端倪。“我把其他的大部分工作都放手了，现在专心做 XBOX！”XBOX 的事业部长大浦博久也是其中最热心的一人。最能代表一个机种实力的证据就是经典游戏的偶像主角的魅力。在游戏世界中，不同的机种总能够找到有代表性的游戏主角存在。任天堂的马里奥、世嘉的 SONIC、SONY 的古惑狼等。但是 XBOX 就要在今年秋天发卖了，仍然没有主打的人气主角出现，这不得不让人替微软暗自捏了一把汗。



令人震惊的逼真的画面效果

盖茨在 3 月末举办的东京游戏展上将 XBOX 的魅力展示于世人。为了推销公司的游戏机，盖茨亲自出现在游戏业界的展示会上，这种行动已经是今年的第三次了，足以证明盖茨想要称霸业界的信心和决心！这次在东京游戏展的出场对盖茨来说还具有特别重要的意义！！

世界游戏机市场在十年前是任天堂、SEGA 和 SONY 这三家日本企业独霸天下的局面。自从 3DO 遗憾地失败以来，美国企业很久都没有加入到业界中来。在日本又有很多代表了世界游戏机潮流的若干独立系统游戏软件公司存在。如果 XBOX 想要取得成功的话，这些游戏软件制造厂家的支持是必需的。根据最近的报道，XBOX 在日本有很高的人气，这次盖茨亲自现身游戏展就是想得到趁热打铁的效果。



在激光灯照耀中的盖茨登上讲台后马上切入正题：“我认为日本是 XBOX 发展计划的中心！”接下来盖茨向大家介绍了从 SONY 公司跳槽来的制作统筹部长——宫田敏幸。这次的 XBOX 开发小组由宫田率领，在展会上他还向观众们展示了与日本 DREAM PUBLISHING 公司共同开发的最新游戏制作技术。在展示机体性能的资料片中观众们看到了在一片废墟的工厂中使用中国拳法的影之拳师和高踢腿者。那跳动震颤的肌肉、高耸的工厂梁柱的投影和现实中的几乎完全一样，令全场为之沸腾。一个日本记者在观看后接受新新的采访时发表了自己的感想：“太逼真了！好象是李小龙的电影一样！！”

盖茨将 NTT COMMUNICATIONS 的社长邀请到台上，向到场观众公布了两家公司利用 ADSL(非对称数码加入技术）的共同开发计划。SEGA 的共同最高执行长官香山哲发表声明，世嘉将为 XBOX 提供 11 款游戏。





▲XBOX 专用调制解调器，小巧玲珑，功能强大，网络时代必备的产品。

▼比尔·盖茨情绪激昂的演讲，宣告了和 SONY、任天堂战斗的开始！



PS2 带来的机会

盖茨在嘉宾登场时候和每个人都握了手，在演讲结束以后再次与大家握手，明确表示了和开发伙伴的亲密合作态度。实际上现在在日本有超过 70 家软件公司正在开发基于 XBOX 平台的游戏软件。在今年秋天 XBOX 发卖时预计有 15 ~ 20 款软件将配合机体同期销售，微软向 SONY 的 PS2 和任天堂的 GAME CUBE 正式宣告决战！！

接受挑战的 SONY 和任天堂方面表面上都比较平静。任天堂的美国副社长倍林·凯普兰表示："微软的竞争对手与其说是我们，不如说是 SONY 更恰当一些。" PS2 和 XBOX 机体都具有播放 DVD 和音乐 CD 的多媒体功能，而任天堂的 GAME CUBE 更加像是游戏专用机。SONY 公司在针对这一事态的处理上也没有给人留下慌张的印象。有关人员这样说："盖茨的演讲是在对我们传递着这样的信息：'我们可以和日本的 NTT 这样的大公司联手。'"微软在 XBOX 的投入上连续打出妙手——图象处理芯片应用了微软电脑游戏制作者们熟悉的"DIRECT X"的最新版本，使游戏的制作更加容易。"微软的 PROGRAMING · LIBRARY(游戏制作使用软件部件)以前就在游戏制作者中间广泛流传，功能也非常强大丰富。"《死或生》系列的制作者板垣伴信如是说，"与 PS2 相比，XBOX 使游戏的制作变得更加简单。"

XBOX 的强大之处还表现在它拥有 10G 的超大硬盘和在线游戏用的 NETWORK 输出装置，这是 PS2 和 GAME CUBE 无法比拟的。SONY 也计划在今年夏天在 PS2 上追加 NETWORK 输出装置和更大容量的硬盘。以前的游戏机在处理声音和图象方面都使用额外的记忆体，但是 XBOX 将这些方面的功能处理用一个 64MB 的记忆体来统一处理，这样一来，游戏制作的自由度就变得更高了。

另外，微软为了推行今年秋天的销售计划已经准备了超过 5 亿美元的宣传费用，单从这一点上考虑就会让人对 XBOX 充满信心了。SONY 也给微软带来了好消息——PS2 在日本的销售数虽然达到了 465 万台，但是在零售店出售的游戏种类却非常的不足。NAMCO 的销售事业部部长原口洋一说："游戏机的销售出乎我们的意料之外，一部分 A 级游戏的推出比较晚，因为这个原因没有发挥出游戏机和游戏软件的联合销售优势。"

能否挽回损失呢

就这个问题新新采访了新井瞬——"游戏的销售日期推迟的原因之一是 PS2 用的游戏软件制作难度偏高。"SEGA 子公司 SMILE BIT 的新井瞬社长表示。另一个造成困难的原因是由于开发游戏的专用机器价格太高的缘故(1 台 200 万日圆左右)。"去年的游戏开发陷入低调，我想就是因为这个原因。"新井说，"很多的游戏制作公司用 10 个人和 5 台机器来工作，这样做最大的弊病就是导致游戏的开发效率变得非常的低。"结果 PS2 的 B 级游戏出现很多，但是 A 级游戏几乎没有。除了 CAPCOM 的忍者游戏《鬼武者》和《GT3》以外，几乎没有销售量超过 100 万的人气作品。但是，我们也不能因为 SONY 的失败教训就觉得微软会在日本的游戏市场能取得怎样的成功。可以看到，现在 SONY 已经在采取对策，开发用的机器价格已经降低到了原来的一半。最让微软觉得心疼的是 SONY 抢先一步占领了游戏机市场的份额。PS2 在开始销售的一年时间里，在日本销售了 465 万台、全世界销售量超过了 1100 万台(销售速度是当初 PS 的 3 倍)。"估计在 XBOX 登场之前 SONY 的 PS2 在日本的销售就能够达到 1000 万台。"微软的有关人士对新新表示了自己对市场争夺战有着充足的信心。

人气游戏不足

可以说对于刚加入市场争夺的新公司来说，如果没有足够力量的重拳的话是不可能取得胜利的。令新新感到奇怪的是微软选择发售 XBOX 的时机，到今年秋天时 PS2 已经销售了一年半，而 GAME CUBE 的发售日也过了数月。为此游戏厂商在选择是否与 XBOX 合作时表现得非常慎重。"现在看来首选的是 PS2，然后是 GAME CUBE，接下来才是 XBOX。"业界的相关人士如是说。"对 XBOX 来说最重要的问题是能够得到多少游戏厂商的支持和协同。"值得注意的是任天堂制作的游戏媒体从卡带转移到 DVD，这个转向增加了游戏厂家选择 GAME CUBE 的比重。微软的担心不止这些，曾经制作了《FF》系列的 SQUARE 和《DQ》系列的 ENIX 都没有表示过要与 XBOX 合作的意向，据可靠消息今后这种可能性也非常的低。

NAMCO 的《铁拳》系列决定在 PS2 制作新款。如果说《死或生》是最漂亮的格斗游戏的话，那么人气最高的格斗游戏就是《铁拳》了。尽管 SEGA 决定为 XBOX 提供 11 款游戏，但也没有他们为 PS2 开发的《VR 战士》和《疯狂 TAXI》人气高。在一个网站上新新发现了这样的观点，"如果说 SONY 得到了烤肉的话，那么微软只能拿到一个汉堡包。"

关于 PS2 游戏制作难的问题也不能说是 XBOX 多么大的优势。从这次的东京游戏展的情况判断，应该说精彩的游戏出自制作者的艰苦工作更加恰当。KONAMI 是与微软关系密切的合作伙伴，但是 KONAMI 公司的《ZONE OF THE ENDER》、《寂静岭》和《燃烧战车 2》等新款游戏已经决定在 PS2 上发卖。NAMCO 的超写实空战游戏《王牌空战 4》和 CAPCOM 的实时恐怖游戏《DEVIL MAY CRY》、光荣公司的合战模拟大作《决战 2》、SONY 公司自己制作的游戏《GT3　ASPEC》等也都是不容错过的大作。不过，在东京游戏展中最有人气的作品还要说是 SQUARE 的大作《FF X》。预定在 7 月销售的《X》精美得令人窒息。幻想的 CG 和写实的 3D 环境，主角细腻的肌肤……一切都给人以观看写实电影的效果。

微软如果不尽快拿出"重磅炸弹"的话，那么这场战斗尚未开始就已经分出了胜负。但是通过新新对盖茨态度的揣测，他们都表现出了对自己的极大信心，我们也希望微软能够占领业界的一席之地。

游戏的趣味性决定一切

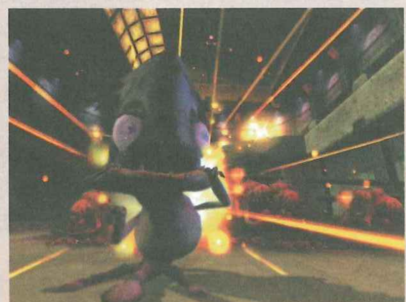
微软的技术人员表示，如果是在 XBOX 上可以达到更加写实的效果，光线的反射也会更加精美。但是一般的游戏玩家是不可能注意到这些细节的。而且，如果人气游戏都集中在 PS2 阵营的话，这场战争的胜利者可以说在战斗前就已经决定了。在东京游戏展的会场大家看到了无数的演示用 PS2 游戏，而 XBOX 的只有一款。宣传的效果显而易见，日本游戏玩家的选择倾向大概很快就会有分晓了。

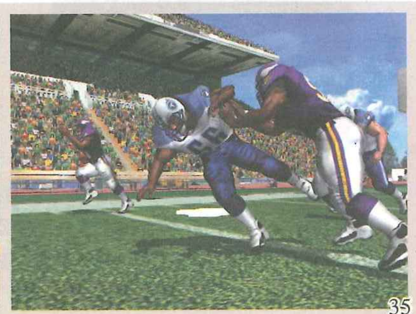
"这次的展览预计由 XBOX 做主打，但是结果被游戏软件抢去了风头。现在势头的发展很难说了。"有 18 年游戏经验的系统引擎工作人员那珂裕之说。"对日本的家庭来说不太合适。这个哪里像是游戏机啊，简直就是桌子嘛。"对于 XBOX 的尺寸，到场的很多人表示了不满意。那珂裕之最想要的是任天堂的 GAME CUBE："任天堂总是有好的游戏出现。最近的游戏无论从画面效果来说还是操作性方面都表现得非常好，不过在趣味性上还要加强。"

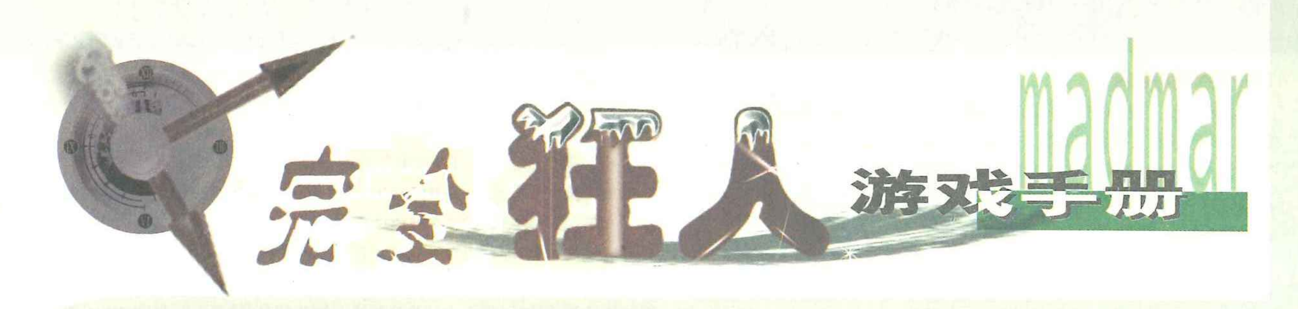
实际上游戏的趣味性更多是由游戏软件的设计者来决定的，跟技术的关系并不大。对于三种不同的机体，游戏制作者表示对于制作游戏方面的差别并不大。看来 XBOX 要想在日本市场与日本的两大公司争夺游戏迷并不是一件容易的事情。即使拥有强大的经济后盾也不一定能够买来亿万玩家的痴迷。

通过本次新新的完全跟踪报道，相信大家已经对业界即将涌起的战争风云有一定的了解了吧。微软吃够了电脑界的饭，想在电视游戏界混出些名堂，勇气是可嘉的，前途也是光明的。如何走好，还要靠他自己的努力，当然也离不开天下玩家的支持。对于我们来说，只需要玩到更新更好的游戏就行了，游戏公司之间竞争得越厉害，我们捡的便宜就越大！！









SEGA RPG&SLG
世嘉嘉嘉 DC

世嘉公司看来真的抱着必死的决心了，连自己都要开涮。不过平心而论，这款游戏做得还真是不错，CLOUD 玩了一遍又一遍，总有些热泪盈眶的感觉。抛开个人感情不谈，我们来分析一下她的各方各面。从画面上来讲，确实没有什么可以值得夸耀的——全二维的人物就像是一张张的广告招贴，除了濑贺太郎之外的人都只能在场地之内进行平动，看上去十分滑稽。

游戏初期非常的简单，主要工作就是战斗战斗再战斗，在这个阶段需要积累的是等级和个人财富，只有不断打倒各色的敌人才会得到所需的一切。战斗带来的好处不只是这些，还能有机会使对手加入我们开发游戏的小组作为监督、创意或程序员，由于战斗采用的是“说服”的方式，所以要想把对方收为己用仍然要靠自己的口才。如果实在不行(好感度无法及格)的话，就只好祭出最终法宝——加薪！所有人都会拜服在这一招之下的，当真是无往而不利。

从游戏内涵角度讲，本作当中凝重而不失搞笑的气氛营造得恰到好处，时而让人心弦紧绷、时而让人捧腹喷饭……真的不得不佩服世嘉的制作实力。其实本作最大的卖点在于组织三个开发小组来为公司制作出色的游戏，夺回被对手 DOGMA 公司抢走的市场份额，最终目标当然是 100% 市场完全制霸了，但不要忘记对手也不是停步不前，只有把全部心思都投入到游戏的制作及广告宣传之上，同时注重对员工的细心呵护才会得到玩家们的认可，把游戏卖出一个好成绩。

如果善加利用公司极密的开发 D 研，将会制造出无与伦比举世无双独一无二超强的超次世代游戏机，这也是针对对手的一步杀招、标准的杀手锏。可惜研制超次世代机的机会只有一次，要想把所有的机种全部开发出来非进行多次游戏不可，这么看来世嘉也是蛮阴险的，靠这种办法来增加游戏时间(笑)。总之，在 DC 停产三个月的今天，还能有如此好玩耐玩的游戏出现，真的是很难得的一件事，今后世嘉转型为软件公司，相信她能够拿出更多更精彩的游戏来献给我们广大的玩家！



NAMCO STG
化解危机 PS

现在的 PS 没什么好游戏玩？没有搞错吧？难道你现在还没拿到这款《化解危机》吗？想当年它刚出现在街机厅的时候，不知道您那块是怎样的，反正在武汉它的吃币率绝对要高于《VR 战警》。虽然在下也是 SEGA 的忠实拥护者，但是在街机厅里绝对是支持《化解危机》的。为什么呢？主要就是因为它所强调的不仅仅是 3D 射击游戏的真实性和爽快感，更重要是做到了“攻守一体”。不可否认，“闪躲”的引入导致了游戏难度的降低，但是真实性也相对要高一点。因为在现实的枪战中肯定是没有哪个傻子会一直老面对着自己的敌人掏枪乱射的，更不可能在上子弹的时候也不做点回避动作(小 MIKE 哥也没这么牛啊！)。那么“踩踏板回避”这个系统到底好不好呢？看看火热的 FANS 和居高不下的吃币率就知道了。本人私下以为，在街机厅玩这种射击游戏强调的就只一个“爽”字(CLOUD：爽就一个字，我要说 N 次！！)，管他游戏性高不高，有没有难度，我要做的只是潇洒地在女朋友面前表演自己“高超”的技术而已(真面目彻底暴露！)。现在，这款游戏移植到了 PS 上，虽然一看画面就知道完全重新制作过了，但是玩了之后才发现各方面都没做什么变动。还是一个孤胆英雄锄暴安良的故事，只要在规定时间以内将版面的敌人都 K. O. 了就可以进入下一版面。难度不是很高，游戏模式也不多，一部分游戏的乐趣甚至是寻找好的隐藏地点。不过，用 PS 手柄玩这款游戏时已经体验不到当面打这游戏的爽快感了，为什么?在大型筐体里灵活的踩踏板闪躲，晃手腕换弹夹，准确地干掉画面上的敌人，旁边带出来玩的 MM 都看呆了(再次暴露本性！！)。这个游戏有对应的枪和踏板卖，买不买就看你喽。你不会真的就为了这款游戏去花那几百块的冤枉钱吧？有这钱不如去买台 GBA。



SCEI RAC
GT3 PS2

“没得说，不是告诉你没得说吗，就一个字‘爽’！非要多说的话那我就写一堆‘爽’！”这是刚才我和催稿编辑的对话。所以，我现在就要复制一堆“爽”来表达我花费 700 大元后的想法(这样我就可以马上再去机器那里继续驾驶了)。^0^不要用那种眼神看我，我知道你们没有 PS2，如果有的话我绝对推荐“GT 赛车 3”，这才是 PS2 机体真正性能的充分体现。游戏中光线和背景景物以及扬起的尘埃都那么写实，而且车辆的驾驶感觉也真实得要命，所以我个人认为这是无论花多少钱都值得购买的游戏！

游戏保持了原来“GT 赛车”的一贯风格，再加上 PS2 超强大的表现力与 DVD 的容量，可以说我们终于见到了制作人员想真正表现的 GT，呜呜……等待了 3 年的时间也太长了！不过还有一点要大家注意，就是习惯“山脊赛车”系列的朋友还是不能接受 GT 的驾驶感觉，像 E · T 什么的，上来试了试就摇着头走开，呵呵……这回不像当初抢着玩“山脊赛车 4”的时候了，谁也抢不过他！

不过在玩的时候还是想买那个特制力回馈的驾驶盘和脚踏器，不过就目前的经济条件而言是绝对不允许的，真的很遗憾……不过，哪位朋友体验过了的话，请告诉我。我去了！接着开我的 GT……



KOEI SLG PS2
决战Ⅱ

"决战"系列是我比较喜欢的SLG作品，她的半即时战斗设定能让人充分体验到古战场上的感觉。虽然本次是要向大家介绍"决战2"，但是我还是要顺便提一下原来的"决战"，毕竟日本人做自己的东西就是认真，连武将的盔甲和服饰都基本按照史实，玩的时候投入感非常的高。可是这次的"决战2"却代有极大的演义性质，刘备和曹操这对枭雄竟然是亲兄弟，并且为了貂蝉一个女人而发动战争。诸葛亮作为妖术师登场，完全没有作为军师的稳重，在长坂坡竟然独闯几十万曹军队伍，用落雷开路直至曹操马前！而且我们津津乐道的赤壁大战中，诸葛亮借东风火烧曹操联营，也变成他用妖术直接召唤火焰如落雷般瞬间劈中曹操绵延数里的水军营地！天哪！天哪！！对了，还有美丽且妖艳的西域领袖蔡文姬；带眼镜骑大象的祝融夫人；站在马背上战斗的西良太守马超……我保证如果你第一次玩这个游戏的时候，你会被一次又一次的刺激而震惊想要撅折手柄！

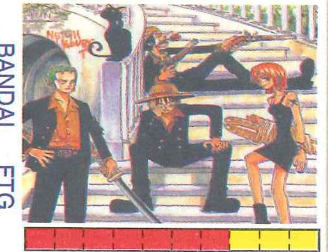
不过要是抛弃这些与原著不同之处的话，这部作品还真称得上战略游戏的巅峰之作，大家可以在这里体会到战场上千变万化的局势，无论你操纵什么队伍战斗，斥候（侦察骑兵）的报告会蜂拥而至，部队在行进中又发现什么敌人的队伍了；敌人武将又要使用什么武将技了；双方又在哪里出现相互包围的现状……看来要想成为统帅的确需要超人的思维和最快的判断能力呀。游戏在战斗中的设定非常真实而用心，比如前面说的斥候报告，因为部队所属的区域不同，斥候报告的时间也有一些差异，比如战斗中的部队要是听到远方的报告的话时间上会有一点差距，制作者的细心在这里有着充分的体现。在难度上，本作不愧是KOEI公司20周年的特别纪念作，如果选择"上级"的话，许多战役就像噩梦一样，最后还会有特别关奉献，被日本游戏者称为"幻之最终战"，那里有绝对的刺激在等着玩家……如果有机会大家一定要挑战一下"上级"难度，长坂坡刘备侧3万余众对曹操近45万大军而敌全灭，绝对是考验玩家的"大局限"。



CAPCOM RPG DC
黄金城之门第四卷

CAPCOM在开始制作这个系列的时候怎么也想不到SEGA会宣布停止DC的生产，因此便改变了发售计划，本作中收录了3章的内容，游戏的系统依然没有改变，当然也可以接续前卷的SAVE，此游戏的画面虽然不错，但确是漂亮有余魄力不足，天野的画风是以唯美来取悦玩者，而CAPCOM的游戏制作实力也是众所周知的，虽然它没有《龙战士》系列那么成熟，但却让我们看到了CAPCOM在制作RPG上的另一种尝试，不过因为游戏要以分卷的形势发售，所以剧情的衔接上多少会有些迟钝的感觉（要等一个月才能玩到下一卷），每一卷都有其特定的角色也会让人有种散乱的感觉，真不知道到最后一卷发售时一共会出现多少主角（该不会最后变成SLG吧）。好在从作战上可以看出每个角色自己所擅长的攻击方法，也就可以看出他（她）是那一类的战士。

游戏的作战画面感觉上是这个系列的一处败笔，就算游戏的制作规模不大，怎么也应该在视觉上下一点功夫啊，这么简单的战斗画面和游戏画面形成的反差也太明显了，玩了一会儿就有种这样的心情，游戏画面让人好受，战斗画面让人好难受！！这种情况看来就是到最后一卷也不可能改变了。不过这款游戏在系统上还是比较成功的，比如：角色的成长不是靠LEVEL UP而是靠武器装备的变化，游戏中也不会在作战中得到金钱，只能把打败敌人后得到的道具拿去卖才能获得金钱，再用这些钱来购买装备，另外还可以用"合成"和"调和"来获得更加强力的武器防具，在这卷中出现的"属性屋"还可以变换物品的基本属性，这样在同一属性的物品较多的情况下也可以用属性变化获得其他属性的道具了。总之这是个还可一玩的作品，就是时间拖得太长，难免会让人渐渐遗忘。



BANDAI FTG PS
海盗H ONE PIECE

《One Piece》是近期内最出色的少年漫画，年轻的尾田荣一郎以他简洁的笔触、充斥其间的热血和激情，迅速抓住了广大漫画迷的心。的确，在少年漫画日渐萎靡的今天，《One Piece》像一股强劲猛烈的风，吹散了那日益增重的胭脂气。这一次，百代公司乘着这股热潮，推出了这款以《One Piece》各人气角色为主角的格斗游戏，相信一定会受到广大《One Piece》爱好者的喜爱。laser是编辑部里面最喜欢《One Piece》的，所以最一开始就玩得不亦乐乎。但是当我在电视前捧腹大笑前仰后合时，编辑部剩下的众人都用看疯子的眼光看着我，blue还特意扶着眼镜盯着看了半天，然后嘟囔了一句："这什么玩艺儿啊……"的确可以这么说，这是一款只有《One Piece》爱好者才能体会出其中趣味的游戏，如果没有看过《One Piece》漫画的游戏迷们……还是避之大吉吧。（省着浪费口舌去介绍剧情了……呵呵）出乎laser意料的是，这款游戏是以3D格斗的形式出现的，本来还以为会是一款很精彩的RPG呢，……不过也蛮好。出场的角色分为正反两方，正方理所应当的是由橡皮怪力男路飞带领着四个忠实（？）的伙伴——三刀流剑客卓洛、无敌腿功厨师山治、漂亮的小偷妹妹奈美、大话王蠢蛋"船长"乌索普五个人组成。而反方则全部是恶名卓著、大有来历的大坏蛋：小丑巴基、狼牙棒加米达（幸亏是吃了恶魔果实之后的……）、克洛船长、海盗舰队提督力克首领和人鱼海盗团的锯齿阿朗。每个角色的招式都是出自漫画里的原汁原味，一点都没有走型。看到小丑巴基的前冲居然是变成小车往前乱滚，laser都快要乐疯了。还有卓洛的超必杀"三千世界"、路飞的超必杀"橡皮镰刀"，都是在漫画中相当有名的招式。还有就是游戏中的背景场地也都是漫画中的著名场景，像海上餐厅、人鱼阿朗公园，居然还有上一代海盗王葛鲁多·洛渣"英勇就义"的行刑台，让每个《One Piece》的爱好者在游戏的时候总会情不自禁地露出会心的笑容，"原来是这里啊！""哈哈，这个场地我太熟悉了！"相信大家都会这么说的。每个场地都会有自己的"特点"（和《死或生》系列里面的Death Match大同小异），像阿朗公园里的水池，行刑台里的闪电，让进行战斗的时候更加的有趣。不知道游戏中有没有隐藏人物出现，要是能使用红发萨古斯或是鹰眼米霍克就太爽了……还有一句不能不提，游戏开始的一段动画属完全原创，素质相当高，千万记得要细细欣赏。







黄金城之门 第四卷

ELDORADO GATE

机种:DC　厂商:CAPCOM
类型:RPG　发售日:4月12日

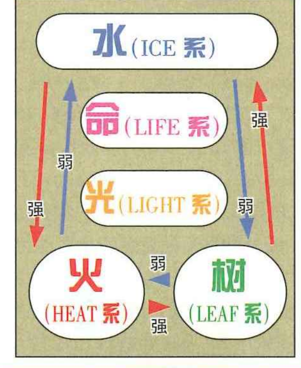
首先让我们来复习一下有关《黄金城之门》的基本知识

①属性的重要性

在《黄金城之门》中存在火、水、树、命、光五种属性。这些属性间具有相性，如图中表示，火水和树三种属性间存在有利不利的相互关系。在战斗中掌握属性的相克原理是取得胜利的关键所在。还有一个值得注意的地方就是命和光是没有相性关系的。

水(ICE系)
命(LIFE系)
光(LIGHT系)
火(HEAT系)
树(LEAF系)
强 弱 强 弱 弱 强

②战斗中不会成长



在本游戏中通常的RPG游戏通过击败敌人赚取经验值从而升级的概念并不存在。强化主角的唯一方法就是购买强力的武器和防具道具。另外，武器和防具必须要结合敌人的属性装备才能发挥好的效果，注意在实战中更换。



③利用道具赚取！



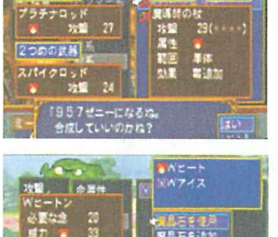
通过战斗的胜利人手的不仅是经验值，还有从敌人那里得到的道具，但是不会得到金钱。在《黄金城之门》中通过将战斗中得到的道具和在迷宫中发现的道具拿到商店中去卖是赚取金钱的唯一方法。为了能够买的起强力的武器和防具就必须要尽量多地击败敌人和得到更多的道具。

RPG《黄金城之门》系列每次有新作出现都会给大家带来新颖的情节和话题。在本回发售的第四卷中一共收录了三话。另外，在每话中都有新的主角登场也是新作的一大特征。



下面我们为大家带来有关剧情的介绍、主要主角信息和关键攻略法等内容。首先让我们来讨论一下《黄金城之门》的基本要素“属性”和“合成”吧。相信初次接触本作的玩家在阅读本文以后可以轻松上手。

④“合成”与“调合”







武器和防具除了通过购买高价的商品得到升级，还可以通过别的途径实现升级功能，这就是“合成”。比如说武器的场合下我们可以通过两中普通武器的合成使其升级为更高能力的武器。另外，与武器和防具的升级方法一样，魔晶石也可以通过“调合”的方法实现升级，战斗中如果使用魔晶石的话可以给予敌人更大的伤害。

⑤“属性屋”登场！！



以前拿着属性不同的多个武器和防具行动也非常方便，但是从第11话开始出现了可以变更武器和防具属性的“属性屋”。这样以来即使不用合成也可以轻松改变武器和防具的属性了。《黄金城之门》中不同迷宫都有其属性倾向，想来这次出现的属性屋一定会发挥极大的作用。



第9话

西玛的繁忙一日



西 玛

新主角西玛虽然没什么攻击力，但是从开始就拥有第三级的魔晶石使用能力。因为开始时西玛的HP值不怎么高，所以有必要去购买较好的防具以避免陷入苦战。初期的战斗就交给伙伴戈麦斯吧，西玛只要专心回复体力就可以了。

第9话是围绕新出现的主角西玛的故事。一天，和西玛生活在一起的人们开始一个接着一个地生病。西玛为了给他们治病就去捕捉妖精。在捕捉妖精的过程中玩家必须与众多不同属性的敌人战斗，因此最好事先准备好不同属性的武器和防具。



为了救治病情

故事从和西玛一同生活在一起的人们得了一种叫做“斯特普”的怪病开始。为了治病必须要找到叫做阿普的妖精。有关妖精的信息可以从居住在附近的名医艾吉安那里知道。另外，要捕捉妖精需要准备炸弹。炸弹可以从酒馆里得到一个，以后再需要的话就只有从广场的炸弹销售处购买了。从艾吉安处得到有关妖精的消息以后千万不要忘记去购买炸弹哦。





捕捉妖精的条件

为了给家人治病只有捕捉到妖精才可以。而在捕捉妖精的过程中又必须要战胜中BOSS才能够成功，所以强力的武器和防具都是非常必要的。另外，如果不了解敌人的属性并采取相应的措施的话也很难取得战斗的胜利。在捕捉妖精行动开始之前先去武器屋装备好武器和防具，玩家可以参考下表来决定选择何种属性的道具更合适。



妖精阿普



妖精莉卡



妖精伊修

这些就是中BOSS属性

名称	属性	备考
ゲシュ	树	击倒后可捕捉妖精阿普
ドド	水	击倒后可捕捉妖精莉卡
ライジャ	水	击倒后再次发生战斗
スカイハンター	光	击倒后妖精伊修成为仲间

西玛觉醒！？

在给家人治好病以后突然传来了工厂被怪兽摧毁的消息。在行动之前首先要使陷入混乱状态的戈麦斯恢复正常。玩家需要到斯乃尔海岸对面的鬼神像洞窟中搜查，进入之后会发生西玛觉醒的事件。



在这里西玛会被鬼神问两个问题，如果第二个问题回答错误的话就无法进入洞窟了，一定要慎重。在洞窟中拿到叫做“斯乃尔”的道具以后就可以使戈麦斯恢复正常了，他也终于可以装备武器和防具了。另外，在戈麦斯恢复正常以后拉迪和艾因就会成为伙伴，别忘记在进来之前检查三个人的武器和防具状况。



故事的高潮部分开始了！！

准备工作做好以后就可以向工厂进发了。那里敌人艾吉安、格蓝得普雷斯&卫普恺撒正在等待你的到来。艾吉安的属性是树，别忘记在战斗前将武器的属性转变为火属性。在与艾吉安的战斗结束以后就可以进入工厂了。在工厂中有一个必须要踏地板上的开关才可以开启的门，按照颜色的对应按下就可以顺利进入了。最后的战斗对手是格蓝得普雷斯&卫普恺撒，胜利马上就要来临了……





第10话 “吃吧、曼玛！”

第10话的中心人物是帕麦拉。故事从他到达召开修行武道大会的城市阿伦比拉开始。情节也从这里突然展开，原来大会的举办者阿兰的真正目的是为了拜托一个人寻找他的儿子！而他的儿子的真正身份却是……！！

曼玛

他是第10话中新登场的主角。虽然最初时战斗能力非常低，但是到了故事的后半阶段曼玛能够使用一种必杀技，将成为攻击力非常强大的主角之一。在他成为仲间以后将他分配去使用リカバ系的魔晶石吧。





帕麦拉出场武道大会！



帕麦拉将会参加武道大会比赛。在这里她将会与三个对手较量。最初一战对卡拉，第二战将会与戈麦斯战斗。因为在五轮之后帕麦拉将自动取得战斗的胜利，所以只要注意体力不要消耗到零就可以了。决战的对手是阿乔，他的属性是火，尤其是擅长使用毒，非常麻烦。

在大会前拿到道具吧

在参加武道大会之前先去伏特的森林吧。这里玩家可以得到很多道具来提高武器和防具的等级。另外，出现的敌人也非常弱，可以充分利用这一点来多收集道具。

与曼玛的相遇



在找寻曼玛之前玩家可以补充两个同伴一起冒险。在港口的大门出去通往命运大地的森林选择仲间吧。在穿越了伏特森林的关所以后会有一个黑衣男子等待与你战斗。黑衣男子的属性为火，在穿越关所之前将武器和防具的属性转变为水即可。战斗结束以后玩家就可以与曼玛相遇了。



◀被火海包围的地区正是曼玛住的卡林村。

与曼玛一同去退治魔兽王

十分重要的魔果实



帕麦拉在带领曼玛回去见阿兰的时候会中途去退治魔兽王。曼玛在旅行途中会发现“魔果实之树”，发生想要取得魔果实的事件。想要得到魔果实的话必须要有撒鲁。撒鲁分为赤撒鲁、青撒鲁和绿撒鲁三种。不同颜色的撒鲁对应不同的魔果实。

曼玛觉醒！终于要与魔兽王战斗了！！

在与魔兽王对决之前会发生曼玛觉醒事件。曼玛在觉醒以后会记忆起“满腹击”的必杀技。这个必杀技可以通过装备大量的食物来发动强大的攻击。在与魔兽王的战斗中也非常有效。这里要装备的食物就是前面说的魔果实。由于魔兽王的属性是水，因此要多准备树属性的魔果实。当然也不要忘记变更其他仲间的道具属性哦。

◀终于和魔兽王遭遇了，在与它战斗时随然惊险但却是很有趣的。

▲在魔兽宫殿中将铜像推至机关上便可以打开被锁住的大门。

避免不必要的战斗

在魔兽宫殿之内有很多噶高鲁的石像。不过即使不全部击倒这些石像也可以继续前进，所以除了阻碍前进的石像以外，对其他的石像可以不预理睬。因为如果在这里受伤或者耗费过多的魔晶石将会对决战产生负面影响。

第11话

圣骑士吉吉

这个故事从曼玛在阿伦比拉的旅馆遇到小偷，装有母亲肖像的短剑被偷开始。为了找寻短剑踏上旅途的两人遇到了圣骑士吉吉。她和以前故事的主人公不同，不会作为同伴与玩家一起行动……究竟艾利信们与吉吉之间有什么关系呢？

圣骑士吉吉

在本故事中登场的圣骑士吉吉好象正在被一个与艾利信、吉吉一样被偷去了重要的东西的巴尔的追赶。那么巴尔与吉吉之间有什么关系呢？还有，吉吉究竟是个什么人呢？所有的答案都会在故事的最后揭晓哦。



阿伦比拉城遭遇小偷

曼玛们在阿伦比拉城的旅馆中歇息。但是当他们睡觉的时候却遭到了小偷的洗劫。在这里同样被偷走重要东西的巴尔会成为仲间。只要在一层搭救旅馆的老板娘以后就可以去通往柏那斯的道路了。



吉吉终于登场了！



终于遇到吉吉了！但是令人以外的是，这里玩家要与吉吉处于对立的位置。吉吉的属性是光，因此没有变更属性的必要。不过吉吉的实力非同小可，一定要充分发挥魔晶石的威力才可能击败她。

◀与吉吉战斗终了后她会成为同伴吗？

干掉所有阻碍的敌人！

通过柏那斯森林以后就可以去偷走曼玛们东西的男子所在的布布潭砦了。这里玩家会遇到20个左右的敌人小兵，为了见到偷东西的家伙就必须要全部干掉这些家伙。这些小兵的属性是树，而布布潭的属性是火，结合装备的情况变更属性战斗吧。如果与布布潭的战斗取得胜利，敌人主角就会出现哦。

撒卡司小屋中的骚乱

在撒卡司广场会发生买票事件。不要顾虑，尽管购买就是了。进入撒卡司小屋以后，巴尔和阿那会突然逃出来。跟随他们到乐屋将会发生与他们的战斗。在这里可以使用リカバイン打败阿那。

解谜游戏！





一行人出发去吉吉所在的法布尔岛。但是船长沉迷于解谜游戏，迟迟不能出发。这时玩家可以代替船长来玩这个游戏。

击打酒桶！正解表

	左	中央	右
1回目	○	○	×
2回目	×	○	▲
3回目	▲	×	○
4回目	▲	▲	×
5回目	×	×	▲

○：不要慌张，人形不飞出
▲：慌慌张张，人形不飞出
×：慌张以后，人形飞出



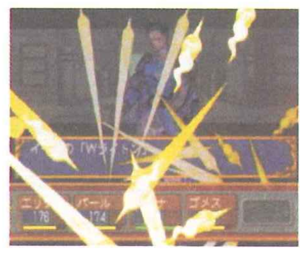




再次与吉吉相遇！纷乱的结局到来

到达法布尔岛以后在洞窟的入口出发现了吉吉的身影！这里会再次与吉吉发生战斗。与她的战斗结束以后就能够进入圣骑士团控制的空中战舰了。在战舰中有圣骑士团队长戈恩和副队长伊则在等待着玩家。他们的属性都是光属性，玩家虽然也可以不改变自己的道具属性参加战斗，但是这两个敌人比以前的敌人强了数倍，还是小心点比较好。







等待第5卷的到来！

ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga

尤特那英雄战记～泪指轮物语

类型:S·RPG
厂商:ENTERBRAIN
发售日:5月24日
定价:6800日圆
需要记忆卡容量:3格

注意:本作除了将标题改为《尤特那英雄战记～泪指轮物语》,另一大变更点是主角琉南的头发颜色由天蓝色改为灰色。对比原来的设定,披风上勾住肩膀的皮带扣被压在肩甲的下面,与原来感觉完全不一样。少了一份“圣斗士”的感觉,多了一份真实感。衣领部的纹章线条也改得更为柔和了一点。

FANS期待已久的《火炎之纹章》系列最新一作,《尤特那英雄战记－泪指轮物语》(原名:《纹章传说》)的超攻略终于开动了。这次送给大家的是游戏序盘的前5章的详细剧情攻略,后续部分也会尽快与大家见面。

MAP1 ウェルト(威尔特)上陆　战场:港町ソラ(索拉)

故事开端的背景,大家看了前几期的介绍应该都已经很清楚了。ラゼリア(拉泽利亚)公国的公子リュナン(琉南)为了打倒ゾーア(佐亚)帝国,展开了一系列的斗争,结果在グラナダ(格拉那达)砦被帝国军围攻,由于实力的差距琉南一行不得不放弃坚守,上船前往遥远的威尔特公国。

1)被追击的少女

为了前往威尔特王国寻求帮助,以组织能与佐亚帝国军相抗衡的战斗力,琉南军来到了索拉港。在港町的外面,他们遇见了被威尔特王国军士兵追击的两位少女。就在她们快要接近索拉港的时候,敌军已经逼的很近了,而且她们里那位身形瘦小的少女好象也没什么体力继续跑下去了。英雄救美的时刻一开局就让琉南碰见了,还犹豫什么?上!

2)村人们的好意

港町索拉里的普通劳苦人民们,再也忍受不了宰相コッダ(柯达)的残酷剥削,早就想起来推翻他的暴政了,而初上岸的琉南军成了他们心中能带领他们脱离苦海的英雄。他们没有拿起刀枪与压迫者反抗的体力,能帮的忙就是将手中珍藏的珍贵道具送给琉南他们,希望能在战斗里帮到英雄们。另外,进入训练所还能学到“海之战士”的特技。但是只能有一位同伴能进去修炼,让谁进去您看着办吧(当然是琉南)!

3)被追击的少女的正体是?

在港町里收集齐情报以后,被追击的少女们也快接近港町了,指挥精锐部队飞奔过桥,(刚开始游戏,哪来的“强人”啊?)帮助她们打败追击的敌人。之后,发现她们竟然是威尔特王国的萨沙公主与保护她的女性骑士凯特……

4)重要情报入手



原来,萨沙公主在柯达篡权以后饱受迫害,为了躲避灾难,她决定逃出王城,而凯特则受王妃之命保护她的安全。同时,她们也肩负一项重要的使命,就是向マーロン(马龙)伯爵传达打败柯达的密令。

MAP2 山贼讨伐　战场:トーラス(托拉斯)村

由于琉南想借兵,而萨沙她们所要传达的密令也是要马龙伯组织军队打倒柯达,双方目的一致。因此合流在一起,一同前往马龙伯的领地ヴェルジェ(贝尔泽)砦。在那里,他们遇见了贝尔泽骑士团的ラフィン(拉菲恩)及其妹エステル(艾斯特尔)。

1)拉菲恩与萨沙

一行人来到贝尔泽时,拉菲恩在城门外迎接了远道来的朋友和公主。在他的言语里大家感觉到了点什么吗?对了,这家伙对公主的关心好象有点不一般哦,难道他喜欢公主?

2)前往讨伐山贼

经过与马龙伯的商谈,双方达成了共同讨伐柯达的决议。但是与琉南军一样,马龙属下的军队里也感觉兵力不足。如果现在就出发讨伐柯达的话,托拉斯山的山贼们就可以在贝尔泽的领地内为所欲为了。因此,为了打消后顾之忧,决定先出发平定盘踞在托拉斯山的山贼。



在这里可以从马龙麾下的战士里面挑选同伴一同去消灭山贼。四个角色各有各的特色,祭司リー(李)是贝尔泽的神官,处于高位职业,能力值和使用的武器种类也是四个人里最优秀的,建议初心者选他,因为他有远程治疗的魔法杖。而斧骑士エゼキエル(艾泽基艾尔)攻击力比较强,还拥有两项特技,也是个比较适合的人选。弓战士ルカ(鲁卡)具备远程打击敌人的能力,见习骑士ナロン(纳隆)则推荐给高级者选用。因为他的初期数值虽然是四个人里最低的,但根据厂方公布的资料,他的成长率是很高的,有希望在后半段的战斗里发挥威力。

3）新来的同伴

在进入托拉斯山后，会在托拉斯村遇见保护村民安全的雇佣兵ジュニア（茱尼亚）。另外在山贼之砦的附近还会出现マルス（麦尔斯）神殿里的修女エンテ（恩迪）和保护她的バーツ（巴茨）。新的同伴出现了，战斗力会更加强大。在这时，琉南军里骑士是不必说，剑士、修女也都加入，作为战斗中坚力量的各个职业都有了。但是别光顾着高兴哦，一定要保护好他们啊。恩迪和巴茨一开始所处地形不是那么理想，容易被山贼围殴，一定要尽快救出他们（好在巴茨的防御力比较高）。



4）刚刚相遇就要分离？

新加入的同伴会在战斗以后提出必须回家。原来巴茨的家中有他幼小的妹妹，而巴茨看似粗俗，事实上是个很细心的男人，为了不让妹妹孤单，他一定得回家一趟。还能说什么呢？跟他告别吧。不过……原来只是剧情设计与大家开的个小玩笑。巴茨回家以后不但没有留在家里再不出来，还把他唯一的妹妹也带到了队伍里。超级重要的角色啊，司祭プラム（璞拉姆）加入，琉南军第一名回复系的正式成员。

5）爆发内乱

在讨伐完山贼回贝尔泽的途中，在威尔特王城里，王国的圣骑士ロジャー（罗杰）基于正义感和对王国的忠诚，向柯达询问王妃的情况。但是柯达的回答却并没有考虑圣骑士殿的立场……

MAP3 遭遇战　战场：索拉港

打败了盘踞于托拉斯山的山贼们，与新加入的同伴们一起回到马龙伯的领地后获得了最新的消息——柯达从威尔特王城派出了精锐的骑士团前来攻打贝尔泽。接过马龙提供的10000圆军资金，琉南军前往港町索拉，摆开阵势，准备与威尔特正规军大干一场。

1）与敌军遭遇



在琉南军面前出现的是由エリッツ（艾里茨）将军率领的精锐骑士团。艾里茨将军拥有丰富的战斗经验，能够准确地给部下下达指令，是个比较合格的指挥官。骑士团里混编有弓骑士和剑骑士，从骑兵优秀的移动力方面考虑，他们是一支不好对付的敌军。因此要利用地形，将他们引到森林去打，那时将是步将的天下。

2）谜之男

在刚与敌骑兵队展开冲突的时候，港町里会有事件发生，事件中的这个谜之男，还谜啥谜？看了第四期的都知道他是叫ナルサス（纳尔萨斯）的盗贼。这个家伙看起来不坏，希望能早点加入咯。

3）马贼之影

在琉南军与威尔特骑士团冲突的时候，一群马贼突然出现在港町里。遭了，被敌人夹击了。早就说不能把队伍都拖到外面去打的吧！现在可好了。为了跟他们抢再移动的卷物（使角色习得再移动的特技），再把队伍都拉回去罢！

4）纳尔萨斯加入

这个家伙在港町里的宿屋里再次出现，到底要怎样才能使他加入呢？大家留意一下宿屋老板娘发牢骚的话，里面提到……

5）艾里茨之死及内幕

将艾里茨打倒以后，从他临终的对话里可以看出，挑起这场战斗并不是出于他的本心，为了家人（妻子和儿子）不被柯达杀害，他不得不带队来攻打琉南军。可怜的军人哪！

コッダ，贵样（きさま）よくも！ ここまでだな。もう，许（ゆる）さんぞ！

——P语

嘣嘣嘣梆～～～PALADIN的日语速成教室始动！

第一讲：上面那句话的意思

发音是KO－DA，KISAMA YOKUMO！KOKOMADEDANA。MOU，YURUSANZO！意思是柯达你这个混蛋，干得好！（但是）也就到此为止吧，（不管怎样都）不会原谅你的！

首先，ッ是促音，不用发出TSU这个音，作用是空一拍音节出来。贵样呢，意思是你这个家伙，是极不礼貌的第二人称表述方法。ここまでだな就是ここまでですね，但是说成ここまでですね的话也太“礼貌”了一点吧？呵呵～不符合这里的语气哦。所以应该说ここまでだな（就到此为止吧）ゆるさん，是五段动词许（ゆる）す的否定型，ゆるす变成ゆるさ＋ない，口语型的ゆるさない就是上面说的ゆるさん，几乎在现实里不用，也就出现在游戏，小说，动漫画和时代剧（古装片）里。而ぞ呢？表强调的语气，很口语很口语的说法。因此，综上所述，PALADIN是个说话很随意的家伙，参加日语语法考试肯定不及格，大家千万别跟他学。

第一讲到此结束！

MAP4 悲しき战士たち（悲伤的战士们）　战场：グラム（古拉姆）の森

为了对抗拥有压倒性战斗力的柯达，琉南他们决定去拜访大陆四贤者之一——麦尔斯神殿的大神官エーゼンバッハ（艾泽巴哈）。然而要前往麦尔斯神殿的话，必须路经古拉姆砦。而守卫在这里的，是号称威尔特最强骑士的王国的圣骑士罗杰……

1）天马骑士

进入古拉姆之森的时候，会遇见奉艾泽巴哈之命前来迎接恩迪的天马骑士マーテル（玛迪尔）。虽然天马骑士移动不受地形限制，可以轻易地在森林的地形里迅速移动。但是以她的战斗力，还是和大家一起慢慢往前“爬”比较好。

2）两头不是人的男人

标题看起来怪怪的，但是大家只要考虑一下罗杰的立场就能明白是什么意思了。守卫古拉姆砦的圣骑士罗杰因为柯达篡权而对他颇有微词，但是作为守将肩负有保卫砦子的义务，而且王国的圣骑士这个称号也成了他世俗名号的拖累，以他的立场还不能背叛“威尔特王国”（事实上是独裁者柯达，但是他的独裁统治还没浮出水面），作为军人他必须服从“王国”领导人的命令。虽然他并不想这么做，但是他还是带队出现在琉南军的面前。

3）又一谜之男



在琉南军与罗杰军对峙的时候，突然有个黑影出现在琉南军的背后，他就是被称为シュラム（修拉姆）的死神的黑衣刺客ヴェガ（维加）。而奇怪的是他的目标并不是作为团队首领的琉南，而是女剑士茱尼亚，为什么会这样呢？持有大陆传说之剑的维加对名不见经传的女雇佣兵会有怎样的企图呢？

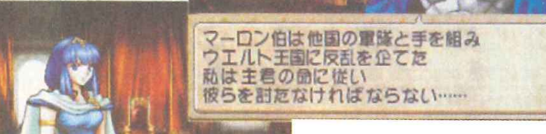
4)ラケル(拉凯尔)加入

在讨伐托拉斯山贼的那一战里可以选择加人的弓战士鲁卡的妹妹拉凯尔居住在这里。虽然她嘴里说对参加战斗没有兴趣,不会帮助任何人,但是其实只要让适当的人选去劝说她,她还是会加人的(萨沙公主)。

5)就快要被曲解的真意

在与琉南军的战斗里,士兵的消耗显然过大了。在此时,罗杰的恋人、麦尔斯神殿的神官メル(梅尔)





出阵了。虽然看着他们的对话觉得肉麻兮兮的,(罗:梅尔,对不起了,现在必须带领全军出击才能取得胜利了,但是,大家一定都要平安地回来,所以,你……梅:好了不要再说了,事情发展到这样已经谁都不能阻止了。我说过的,只要是你要去的地方我都会跟你一起去的,会一直在你的身边守护着你。一定!)但是,大家应该能体会到这位两头都不是人的男子所处的尴尬状况和此时心爱的人对他的支持和鼓励有多鼓舞人吧?

另一面,琉南军的拉菲恩也等着和罗杰继续以前那场未完的王宫模拟战呢。

6)不能放过的道具

在砦子旁边的民家里,可以打听到罗杰与梅尔缠绵悱恻的爱情故事……当然我们并不是要来打听别人的私生活的,这里要注意的是有一处民家里有治愈的魔法杖。在现在还无法买到这样道具的时候,一定得把它当作是必须要拿到手的关键道具来对待。

MAP5 传説の彼方に(在传说的另一边) 战场:麦尔斯神殿

占领了古拉姆砦之后的琉南军顺利地到达了麦尔斯神殿。然而在他们到达以前,麦尔斯神殿里来了一位出乎意料之外的"客人",他就是被暗之魔道书夺取了心的暗之王グエンカオス(古颜卡欧斯)。作为大陆四贤者之一的土之贤者,艾泽巴哈受到了万民的敬仰。而这次古颜卡欧斯来找他的目的是想寻找水之巫女的下落,来帮助自己实现野心。

1)最强敌人出现

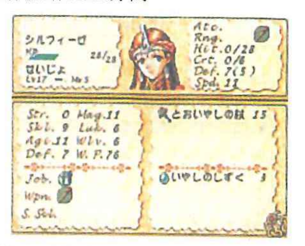


感觉到了邪恶即将降临的艾泽巴哈,派出自己的孙子マルジュ(玛尔殊)通知恩迪他们不要到神殿里来。同时,敌人闪电般地出现在他的面前,到来的不是别人,正是本作最强的敌人,暗之王古颜卡欧斯。

2)艾泽巴哈之死

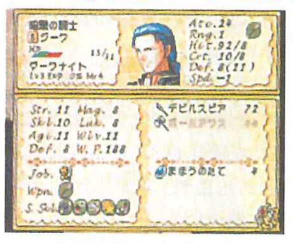
当得知水之巫女恩迪不在神殿里,古颜卡欧斯向年迈的艾泽巴哈伸出了罪恶之手。大陆四贤者中的两人的较量的确很惊心动魄,但是结局是大家所不愿看到的,也是理所当然的(要不然故事还怎么往后讲),土之贤者艾泽巴哈被暗之王打倒……

3)麦尔斯神殿的神官们



当琉南他们赶到神殿的时候,艾泽巴哈已经倒下了,古颜卡欧斯也将手下的人留下,独自先去了。但是此时麦尔斯神殿的神官们惊异于首领(偶像)的死亡,为了报仇,他们立刻投人到战斗中。因此这一关的任务是要帮助对抗暗之军团的神官们。神官里有一位是玛尔殊的母亲シルフィーゼ(茜尔菲瑟)持有远程治愈的魔法杖,是必须重点保护的对象。

4)黑骑士ジーク(吉库)的背叛



何(なに)?打到现在,还没圣骑士加人就先来了这么一个暗黑骑士?明显是不给 PALADIN 面子嘛,看来 ENTERBRAIN 不知道 PALADIN 的肚量不大。不过话说回来,看看他的状态值,不错了。看看他的特技,好多哦!看看他带的武器和防具,好爽诶!欢迎欢迎,热烈欢迎……

这位叫作吉库的黑骑士,他到底是抱有怎样的目的加人到琉南军里来的呢?是一心"投诚"还是古颜卡欧斯的耍的小策略?这都不是现在能够判断清楚的。不过以玩以前各代《火炎之纹章》的经验:1代里有最强的戴假面的黑衣骑士ユリシス(尤里西斯);外传里那个最强的G骑士也叫作ジーク;《圣战系谱》里持有魔剑的黑骑士アレス(阿雷斯),就是シグルド(锡格尔德)的铁哥们,士官学校三人组之一的狮子王エルトシャン(艾尔托沙)的儿子。三人组的另一人就是锡格尔德的妹夫,死得惨惨的キュアン(乔安)。应该能看出来,这个哥们大概也许可能会跟随咱们的琉南战斗到最后的,他自己也有亡国之耻嘛!实在不放心的话不给他加经验值,把他手上的好武器好防具都剥了皮,丢在后面不使也就成了(好悲惨的待遇)。



5)玛尔殊与恩迪的回忆

战斗结束以后,在玛尔殊与恩迪的对话里,好象藏有很多秘密,到底是怎样一回事呢?这也不是现在就能弄清楚的。



6)大家的心情

亲眼看见祖父被杀害的玛尔殊;还有为了国民不受战乱之苦,委身于监禁之中的威尔特王妃リーザ(利莎)样;为了保全亡国以后的家人不在战乱里被ガーゼル(加泽尔)教国军杀害,而暂时投靠加泽尔军的黑骑士吉库……

这里发生的剧情向大家讲述了他们的过去。

欲知后事如何,
切听下回分解……

拿破仑战史


责编/PALADIN

厂商:任天堂　类型:SLG　机种:GBA
发售日:发售中　媒体:卡带

18世纪的法兰西，市民们为了寻求自由，走上了革命的道路。在这个混沌的时代里,我们所看到的是神还是恶魔?

这里所讲述的是发生在历史里侧的真实故事……

游戏概要

A 游戏以真实时间制进行

玩家将控制拿破仑的行动，在真实时间制的战斗里向部下(指挥官和士兵们)下达命令,从而赢得战斗的胜利。

B 引入 ACT 要素的 SLG

迅速准确地输入指令，并在必要的时候快速连打，这是本作新引入的 ACT 要素，在下达指令的时候有种玩 ACT 游戏的感觉。下达了这些指令后,部下(指挥官和士兵们)会根据各自接到的指令前往不同的地点或者展开战斗，此时则是纯粹的 SLG 游戏。因此说这款游戏是引入 ACT 要素、以 SLG 要素为底蕴的新感觉的战略游戏。

C 操作方法上手简单

这个游戏的操作方法看起来很复杂，但是在游戏里经常会提醒您具体的操作方法和游戏规则，所以即使您不看说明书也能很容易地掌握。当然，前提是阁下会日语，至少是能将就着看明白第一章的教学战里达普将军的话。

D 各种各样的游戏模式

在这里要提醒大家注意的是对战模式。另外还有模拟战和挑战时限两种另类模式，感觉这两种模式在格斗游戏里出现频率比较高，具体在这款游戏里是怎样一回事会在后面的文字里有所介绍。

游戏的基本流程

A 故事交代

在战斗开始之前，导入战斗的背景故事介绍，在本章战斗里将要出现的历史风云人物们会先出来通过对话交代剧情和人际关系。

B 选择指挥官

在这个画面里选择本章战斗中将要出击的指挥官，指挥官是作为战斗的中心存在的重要角色，要熟悉每个指挥官不同的能力值,作出正确的选择才能使战斗更有利。

人物状态介绍

レベル (LEVEL)：相信不用作什么介绍大家都应该知道这是人物的等级了,在这款游戏里是通过授予褒美值来提升的。

やるき(干劲):指挥官在干劲值比较高的时候会有超实力的表现,因此要保证这个数值比较高。

HP(耐久度)：就是指挥官的体力，受到攻击时会下降，降到0时会从战场上撤退。

强さ(强度):就是攻击时的攻击力数值,当然这个值越高,产生的杀伤力越大。

速さ(速度):影响指挥官以及编入了该指挥官的的战斗阵形的移动快慢。

人气(人缘):就是该指挥官受部下士兵的欢迎程度,这个值越高能够统率的士兵就越多。

スキル(特技):指挥官的特殊能力,当然每个人拥有和能习得的特技是不同的。

C 战斗开始

开始战斗，您所能直接控制的只有拿破仑一个人，画面上其他的战斗单位(指挥官和士兵们),都需要您操纵拿破仑向他们下达具体的指令,否则,都傻站着不会动的。

拿破仑的操作

战斗中，拿破仑自己是不能攻击敌人和占领敌方据点的，所以,我们要做的是操纵拿破仑向他的部下们下达具体的指令,由他下属的那些指挥官和士兵完成打击敌人和占领敌要塞的任务。

召集：在自军的本基地里可以招募到新的部队，当然要付出一定数额的金钱，还需要一段时间去训练他们，不是马上就可以大批投入到战斗中的。

命令：移动到要下达指令的部队处，按下 A 键，并指定他们要攻击的目标或要移动到的地点。

回复：停在需要回复的部队处，快速连打 B 键，可以为该部队回复 HP 值,注意这是打持久战时要经常用到的。HP 被降到 0 时部队会自动撤退(包括指挥官),一定要尽量避免伤亡。

气合：按住 R 键后，附近所有的自军单位的士气上升，具体的效果是攻击速度会明显提高。

集合：按住 L 键后，附近的部队会向拿破仑身边靠拢。从而有利于提高指令下达的效率和编组阵形。

D 战斗结束

当满足了胜利条件，战斗结束。根据战斗里的表现，完成任务的时间和部队损失状况给予褒美值。

胜利条件

1)占领敌军本基地
2)打倒了特定的敌军单位
3)在一定时间以内抵挡住了敌军的攻击
4)敌军单位全灭

失败条件

1)拿破仑的 HP 降为 0
2)自军的本基地被敌军占领
3)没有达到胜利条件

E 授予褒美

战斗结束以后，在观看完故事流程后，会进入授予部下指挥官褒美值的画面。在这里适当地将褒美值分配给各个指挥官可以提升他们的干劲值和等级。

褒美值具体入手方法

クリアボーナス (CLEAR BONUS) 战斗胜利后给予的褒美值，每一章都有所不同，基本上是难度越高的任务完成后获得的褒美值越多。

クリアタイム（CLEAR TIME）根据完成任务所花的时间给予褒美，花的时间越短获得的褒美值越多。

占领基地：根据占领敌军基地的数量给予褒美值。

打倒敌军数量：每打倒一个敌军单位都能获得褒美值，当然指挥官比小兵更“值钱”。

撤退指挥官/部队：根据自军被击退的指挥官和士兵数量扣除褒美值，所以每一场战斗都要避免部队的损失。

F 进入下一场战斗

指挥官介绍

犹如拿破仑亲密手足一般的6人组，是活跃于战场指挥士兵战斗的指挥官，每个人都有属于他自己的特点，充分发挥他们的特长有助于战斗的顺利进行。并且，在故事模式里养成的各个指挥官可以在对战模式里一较长短，考验对战双方养成的方向是否合理和运用的是否得当。

1)アレッサンドロ・インザーギ
亚利山德罗・因扎吉
评价：粗心大意，轻率马虎的热血汉
在士官学校读书时就已经成为拿破仑的好朋友，粗心大意是他最大的缺点，但是人品正直，是个可以拜托办事的人。





2)ルイ＝ニコラ・ダヴ
路易＝尼古拉・达普
评价：顽固的老头子
被称为士官学校的魔鬼教官，虽然大家都很害怕他，但是都将他当作父亲一样尊敬，是最可信赖的人。

3)ジョアシャン・ミュラ
约翰森・缪拉
评价：法兰西第一侠客
是法兰西骑兵部队的指挥官，为了女人和名誉，可以随时牺牲掉自己的生命。





4)ジャン・ランヌ
嘉恩・兰努
评价：不论何时都很有精神的乐天派
法军高级将领，笑容从来都没从他脸上消失过，能活跃战场气氛的人。游戏中的对白他说的是古怪的关西腔。

5)ジヌディーヌ・オージュロー
吉努迪努・奥朱洛
评价：性格粗鲁，勇敢过人的战斗专家
法军的一位师团长，一勇之夫，经常还没等阵形组织好就单枪匹马冲人敌阵的家伙，要小心使用。





6)シャルロット・スーシエ
夏洛特・苏茜
评价：开放在战场的美丽玫瑰
法军的一位师团长，在法兰西大革命时失去了心爱的恋人，从那时开始抛弃了她作为女人的一切……

关于称号

游戏的中心是控制拿破仑给部下不停地下达战斗指令来打击敌军，作为主角的拿破仑本身没有战斗力，对于他来说只有一项重要的数值——HP。在每场战斗以后，系统会给予玩家一个称号，这些称号有很多种，相应地，它的获得条件也会有很多种。但是玩家在战斗里的表现会与称号的取得有直接联系，自己的表现决定自己会获得怎样的称号。我想，大部分的玩家都会抱着“我会获得怎样一个称号呢？”这样一个心态来进行游戏的吧？

也许有些朋友会担心在刚开始游戏时，由于操作不熟练而导致部队损失过大或者消耗时间过长，这样一来取得的评价不那么高，会影响到游戏流程的进程。在这里要告诉大家，大可不必为这担心。这个游戏不像《超级机器人大战 ALPHA 外传》那样——熟练度决定流程的长短和敌人的强度，不管你取得怎样的称号（评价值）都不会对游戏后面的流程产生影响。大可放心攻略，照自己喜欢的玩法去玩这个游戏。

称号举例

1)じっくりのみならい司令官（认真仔细的见习司令官）

说明：虽然很努力，但是还不是那么熟练，是个新手。但是，慎重的战斗态度是值得别人学习的，今后要更加努力。

2)いくさ好すのねっけつ司令官（好战的热血司令官）

说明：不论出现在战场的哪个地方都会引起骚动的人物，喜欢快速进攻将敌人迅速打垮。

3)とうそつのおもいやり司令官（体贴部下，统帅力强的司令官）

说明：善于指挥部队作战，对战斗的前景考虑很周详，一切指令的下达都成竹在胸，有条不紊。是平衡性最好的类型。

决定称号的主要因素是截止目前您在战斗里的表现加上这次战斗里的表现，综合以上两点，系统将对玩者的表现给出一个评价，然后再找出对应该评价的称号授予给玩者。大家可以回头看看前面介绍游戏中的6位指挥官的文字，里面的评价是对他们在战斗里的真实表现做的总结，熟悉了他们的性格就可以把握他们在战场上的一举一动，可以节省不少游戏时间哦。

因扎吉奋斗记

为什么叫这个名字呢？玩过这个游戏的朋友都知道，我们敬爱的拿破仑・波拿巴大人是没有攻击能力的，而他的生命安全却又随时受到来自四面八方子弹，炮弹和刀片的威胁。在这么艰苦的环境里，他“老人家”还要跑动于战场的每一个角落，召集士兵，给指挥官们下达指令。而第一个真正具备战斗力的则是他在士官学校里的铁哥们——亚力山德罗・因扎吉。下面就是因扎吉老兄跟随法国最伟大的皇帝拿破仑・波拿巴陛下金戈铁马、四处征战的经历……

第一话：友と老兵（朋友与老兵）

这个一关是教学关，没有什么难度，照着达普将军的指示去做，学习每一项操作。不按指示操作一次的话教学是不会往后进行的。要注意，达普教官的训练在传说中是很严厉的。特训的成果则会马上拿到第二关里进行实际操作，一定要掌握好。

第二话：进击

这一关没什么难度，是上一关特训后的试练。在这关里可以向达普将军下达命令了，因扎吉呀因扎吉，不要输给老人家啊。

第三话：雪の中の战い（雪中的战斗）

这一关是在雪地里进行，当然会对部队的行动造成一定程度的不便，但是这不能成为战斗停滞不前的理由，气候的影响对于

作战的双方是平等的。根据获得的情报,敌军在集结大规模的部队,所以法军也最好不要急着打过去,先增兵吧。

第四话:铁の公爵(铁之公爵)

来了,传说中的英军名将威灵顿出现在法军的眼前,听说他的智谋很强。管他的,先不慌着攻过去,把面前的分基地先拿下来,再以它为据点迅速增兵,以优势的兵力打败远道而来的英国人。

第五话:魔女

啥……啥?怎么会有这样的怪物出现?这不是历史 SLG 吗?先别管那么多了,那怪物嘴巴里喷出的火快把我(因扎吉)粘在马鞍上了。躲开它,守好自己的岗位别乱动。在坚守的同时把下面的敌军基地给打下来,免得腹背受敌,最后再来照顾这头可爱的“小动物”和上面的那个基地。

第六话:海战

哎~还是海风吹得人精神爽啊!但是在景色宜人的海滨人民所做的却是夺取敌人的生命。这一关在攻击敌军基地的时候必须海陆军互相配合,以陆军步兵为主力,海上单位负责炮击制压。

第七话 イギリス海军(英国皇家海军)

大人带领大家直接与最强的英国皇家海军交手了,打败了他们才能夺取英吉利海峡的制海权,从而攻打英国本土。

在这里我们要做的是先占领最近的那个中立基地,再积蓄实力,组建攻击船团与英军正面较量。

第八话:海の汉(海之男)

终于出现了,英国皇家海军最强的将领——内尔逊。这一关一定要让奥朱洛把英军的大炮台给干掉,其他部队从左边的桥一口气冲过去。胜利是属于法兰西的。

第九话:热砂

沙漠战开始了…………

天干物燥,小心着火哦,看好手上的武器。

在这一关会加入新的兵种——工兵,他们可以造桥渡河和建造大型炮台。有了炮台,在防守时可以轻松好多。

第十话:沙漠のバラ(沙漠的玫瑰)

这一关的任务是保护来埃及作学术考察的学者,任务很艰巨哦。行动一定要迅速,先在金字塔群的四周扫荡一圈,把视线内的敌军都干掉。即时战略的任务关玩起来就是累。

第十一话:たましいの石(灵魂之石)

为了寻找传说中的灵魂之石ロゼッタストーン,陛下带领精锐部队进入了金字塔的内部“MUMMY”。这一关是不能召集新单位的,所以必须保存实力一点点地推进,而回复则显得尤为重要。

第十二话:死斗の果てに(死斗的最后)

这……这……到底是……?竟然有一个大脑袋从天而降,难道这个石像头是灵魂之石造出来保护自己的?被它压一下可就不得了啦!快闪!看着地上那个影子,从它要落下来的那块地方躲开,打游击战!

第十三话:使者

这一关相比前几关显得要正规了很多,但是难度也提高了不少。一定要注意从敌军下方基地出来的装甲兵,防御力和 HP 都很高,不行的话就马上大量建造炮台。反击的时候也要小心谨慎一点,一步一步向前进,攻打装甲兵层出不穷的下面那个基地时,最简单的办法是造炮台把它围起来轰,再调动兵力攻进去。

第十四话:奇袭

奇袭?当然不是我们打敌军了,那种难度的关卡不会设置在这么靠后的。

一开始就被敌军四面包围了,一举一动都在电脑的监视之下,不大量建造炮塔的话是根本守不住的。

第十五话:转生

这一次碰到的对手,又是非人类?要不怎么还会用落雷来打人?难道个个都受了司马懿的真传?

看起来胡乱的突击是难以占到便宜的,但是疑神疑鬼可不像因扎吉的作风,就算有落雷这种东西也一样把这 4 个基地占领了给大家看。

第十六话:上陆

这一关就像是在扮演游击队。

在树林里不断开路向前进,不知道会从哪突然就冒出敌人来一顿混战。碰见河流了要及时让工兵造桥。相当麻烦的一个任务关。

第十七话:噩梦再び(NIGHTMARE ONCE MORE)

“When I was young I’d listen to the radio……”

不好意思有点扯远了,不过当年的确沉浸于这首歌中过。这一关呢,就叫作噩梦再来。为什么说是噩梦呢?又要打海战了。而且基地那里……没办法修建炮塔,现在的敌人是越来越强了,没有炮塔的防御工事真的是很弱。所以不能光消极防守,顶住第一波攻击以后就打出去。而且既然有海战,攻击方法和路线也会有很多种。

第十八话:バビロン(巴比仑)

这是攻打古巴比仑的战斗,现在去可惜再看不到曾辉煌一时的空中花园了。快速建一座桥渡河,具体操作得好不好可就看您以前各关里对这游戏的操作掌握得好不好了。过了河以后的战斗里……打了这么多关您也应该能看出来,没有炮塔的防守不叫好的防守,不会运用炮塔的进攻也是无用的进攻。

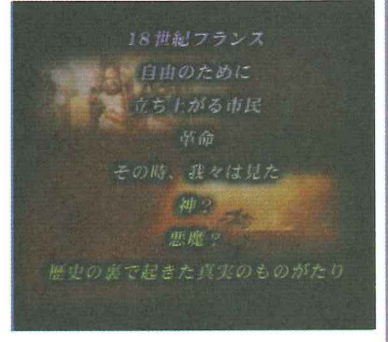
第十九话:生と死(生与死)

这一关的敌人是叫做ノストラダムス(诺斯特拉达姆斯?抱歉,PALADIN 对历史的掌握也就到此为止了,实在不知道他到底是何方神圣)的じいさん(老爷子—因扎吉语)。反正他是个够厉害的家伙,和他对战有点头疼。费尽力气打下来一座基地,刚想打剩下来的其它基地的主意,马上又被他夺了回去。是我准备不足,大家一定要吸取教训。最好的打法是集中力量打击一个基地,不急着打下来,拖时间把じいさん引过来击破之,以后的仗就要好打多了。

第二十话:空中庭园

历尽千辛万苦,终于打到这来了。但是,这空气太稀薄了,士兵们好象都不太适应。更可恨的是士兵里混杂了不少敌军派来的间谍,必须先把他们都抓出来才能往外打。

巴比仑空中花园的秘密,金字塔里传说中的灵魂之石,我们掌握了太多太多世人所不知道的秘密了。那么,下一个目标是哪儿呢?难道要把七大奇迹的秘密全都刨出来?一切就看大人下一步会下什么指令了……





恶魔城～月轮

厂商:KONAMI　类型:ARPG　机种:GBA
发售日:2001 年 3 月 21 日　媒体:卡带

文&责编:CARL WANG

操作↑↓←→控制方向	↑+B 键:使用魔法道具
↓+A:滑行,可通过狭窄的地方	R:使用魔导器能力
按住 B 键:可旋转皮鞭	L:使用属性卡片

■记录点　■传送点
■隐藏地点(需破坏才能到达)

《恶魔城》100%地图

全部 ACTION 卡片

MERCURY
描绘着象征着水星的女神『ヘルメス』的卡片，能发挥出『强化』的效果。

VENUS
描绘着象征金星，爱与美的女神『ヴィーナス』的卡片，能发挥出『增加』的效果。

JUPITER
描绘着象征木星之神『ジュピター』的卡片，能发挥出『防御』的效果。

MARS
描绘着象征火星，战神『マルス』的卡片，能发挥出『变化』的效果。

DIANA
描绘着象征月亮，狩猎女神『ディアナ』的卡片，能发挥出『放出』的效果。

APOLLO

描绘着象征太阳，音乐和诗篇的守护神『アポロ』的卡片，能发挥出『爆裂』的效果。

NEPTUNE
描绘着象征海王星，海王『ネプチューン』的卡片，能发挥出『回复』的效果。

SATURN
描绘着象征土星，农耕之神『サターン』的卡片，能发挥出『附加』的效果。

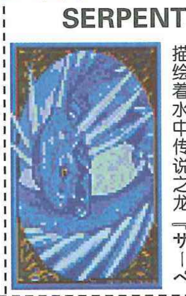
URANUS

描绘着象征天王星，天空之神『ウラヌス』的卡片，能发挥出『召唤』的效果。

PLUTO
描绘着象征冥王星，冥界之王『プルートー』的卡片，能发挥出『特殊』的效果。

全部 ATTRIBUTE 卡片

SALAMANDER
描绘着炎之精灵『サラマンダ』的卡片，能发挥出『炎』属性的效果。

SERPENT

描绘着水中传说之龙『サーペント』的卡片，能发挥出『水』属性的效果。

MANDRAGORA

描绘着拥有人形的植物魔物『マンドラゴラ』的卡片，能发挥出『树』属性的效果。

GOLEM

描绘着由泥土构成的人形魔物『ゴーレム』的卡片，能发挥出『地』属性的效果。

COCKATRICE
描绘着拥有石化能力的巨鸟『コカトリス』的卡片，能发挥出『石化』属性的效果。

MANTICORE

描绘着狮身蝎尾的魔兽『マンティコア』的卡片，能发挥出『毒』属性的效果。

GRIFFON

描绘着拥有翅膀鹫头狮身的魔兽『グリフォン』的卡片，能发挥出『风』属性的效果。

THUNDER BIRD

描绘着全身发电的传说巨鸟『サンダーバード』的卡片，能发挥出『雷』属性的效果。

UNICORN

描绘着白色独角兽『ユニコーン』的卡片，能发挥出『圣』属性的效果。

BLACK DOG
描绘着黑色魔犬『ブラックドッグ』的卡片，能发挥出『暗』属性的效果。

持有卡片的怪物

卡片名称	怪物名称（打倒该物随机获得卡片）
ACTION 类	
MERCURY	ボーンヘッド
VENUS	スライム
JUPITER	ヒートシェイド
MARS	ブラッディソード
DIANA	マンイーター
APOLLO	アークデーモン
NEPTUNE	アイスアーマー
SATURN	ファレンエンゼル
URANUS	スケアリーキャンドル
PLUTO	トリックキャンドル

卡片名称	怪物名称（打倒该物随机获得卡片）
ATTRIBUTE 类	
SALAMANDER	スケルトンボマー
SERPENT	ホーリーアーマー & アースデーモン
MANDRAGORA	リザードマン & アックスアーマー
GOLEM	スケルトンエレキ & ミノタウロス&ゴーレム
COCKATRICE	デスマンティス & ストーンアーマー
MANTICORE	サキュバス & サンダーデーモン
GRIFFON	スケルトンアスリート & セイレーン
THUNDER BIRD	ワーパンサー
UNICORN	ホワイトアーマー（斗技场）
BLACK DOG	デビルアーマー（斗技场）

全部卡片组合效果

卡片名称	所须 MP	说明
SALAMANDER		
MERCURY	6/ATTACK	具有“炎”属性的鞭子攻击。
VENUS	4/TIME	发动后攻击力提高 1.25 倍。
JUPITER	4/TIME	放出 2 个火焰环绕在周围,可以作为护罩,同时火焰具有攻击判定。
MARS	8/ATTACK	用火焰剑攻击敌人。
DIANA	32/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出火球攻击敌人。
APOLLO	20/USE	投掷巨大的炸弹来攻击敌人(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“火”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	4/SHOT	召唤使魔“蝙蝠”攻击敌人
URANUS	160/USE	召唤炎之精灵“サラマンダ”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	4/USE	魔法道具的必杀(输入下、前、上+攻击键) 匕首:无数匕首连射 斧头:以自己为中心向画面四周发射无数斧头。 圣水:圣水雨! 怀表:十秒钟敌全体静止,之后怀表进行体当攻击。 十字架:巨大十字架攻击,发动中处于无敌状态。 没有魔法道具时:放出无数跟踪弹,威力巨大,消耗 100 心!

卡片名称	所须 MP	说明
SERPENT		
MERCURY	2/ATTACK	具有“水”属性的鞭子攻击,敌人被冰冻后可用来作垫脚石!
VENUS	4/TIME	发动后防御力提高 1.25 倍。
JUPITER	4/TIME	放出 4 个冰块围绕在四周,可以作为护罩,同时冰块具有攻击判定。
MARS	4/ATTACK	用冰剑攻击敌人,冰冻效果附加。
DIANA	64/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出 3 个冰块攻击敌人。
APOLLO	20/USE	投掷巨大冰块攻击敌人,冰冻效果附加(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“水”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	4/ATTACK	召唤使魔“ゴースト”攻击敌人。
URANUS	120/USE	召唤水龙“サーペント”攻击画面内的敌人,冰冻效果附加。(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	4/TIME	放出魔法道具的数量加倍,魔法道具强化效果。

卡片名称	所须 MP	说明
MANDRAGORA		
MERCURY	6/ATTACK	具有“树”属性的鞭子攻击。
VENUS	4/TIME	发动后 LUK(运气)提高 1.25 倍。
JUPITER	16/TIME	站立一段时间后,HP 少许回复。
MARS	10/ATTACK	用玫瑰剑攻击敌人。
DIANA	96/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出 3 枝玫瑰攻击敌人。
APOLLO	40/USE	投掷玫瑰攻击敌人(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“树”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	4/SHOT	召唤使魔“フクロウ”攻击敌人。
URANUS	100/USE	召唤魔物“マンドラゴラ”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	4/TIME	获得的经验值提高 20%。

卡片名称	所须 MP	说明
GOLEM		
MERCURY	8/ATTACK	具有“地”属性的鞭子攻击,有效距离较长。
VENUS	16/TIME	地图的完成度越高,防御力越强!
JUPITER	4/TIME	受到伤害后,一定时间内无敌!
MARS	4/ATTACK	用巨大的铁锤撞击地面,使画面内所有在地面上的敌人受到伤害。
DIANA	16/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出地面冲击波攻击敌人。
APOLLO	30/USE	放出巨大铁矛攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“地”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	4/ATTACK	召唤使魔“ホーク”攻击敌人。
URANUS	100/USE	召唤魔物“ゴーレム”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	8/TIME	在自己面前放出一个分身,可以用来攻击敌人。

卡片名称	所须 MP	说明
COCKATRICE		
MERCURY	6/ATTACK	具有“石化”属性的鞭子攻击,敌人被石化后可用来作垫脚石!
VENUS	2/TIME	发动后,一般走路一边少量增加经验值。(级别越高增加的越慢)
JUPITER	8/TIME	将自己石化,虽然能防御异常状态,但移动和跳跃能力大幅度削弱。
MARS	12/ATTACK	石化攻击(攻击力提高),敌人被石化后可用来作垫脚石!
DIANA	16/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出 3 发“石化”属性的魔法弹攻击敌人。
APOLLO	60/USE	用巨大的陨石攻击敌人,有石化效果。(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“石化”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	6/SHOT	召唤使魔“美杜莎”攻击敌人,同时有石化效果。
URANUS	200/USE	召唤巨鸟“コカトリス”攻击敌人,具有石化效果(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	6/TIME	玩游戏的时间越长防御力越高!

卡片名称	所须 MP	说明
MANTICORE		
MERCURY	6/ATTACK	具有“毒”属性的鞭子攻击。
VENUS	2/TIME	发动后获得“HEART(心)”的数值加倍!
JUPITER	4/TIME	发出大量毒气作为护罩,同时毒气有攻击判定。
MARS	8/ATTACK	用毒爪给敌人 2 段攻击。
DIANA	16/ATTACK	挥舞鞭子的同时放出“毒”属性的魔法弹攻击敌人。
APOLLO	10/USE	用巨大的“毒”属性爆弹攻击敌人(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“毒”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	8/ATTACK	召唤使魔“ガスト”攻击敌人。
URANUS	80/USE	召唤魔兽“マンティコア”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	5/TIME	使用魔法道具时不消耗“HEART(心)”。

卡片名称	所须 MP	说明
GRIFFON		
MERCURY	10/ATTACK	具有“风”属性的鞭子攻击,按住攻击键可连续攻击。
VENUS	4/TIME	发动后 INT(精神力)提高 1.25 倍。
JUPITER	4/TIME	DASH(方向键→、→)时发出强烈力场,可以用来撞击敌人。
MARS	16/ATTACK	类似居合的攻击方式,按住攻击键的时间越长威力越大。
DIANA	128/ATTACK	挥舞鞭子的同时造成强烈的风压攻击。
APOLLO	60/USE	发出龙卷风攻击敌人(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“风”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	8/SHOT	召唤使魔“风之妖精”攻击敌人。
URANUS	100/USE	召唤魔兽“グリフォン”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	4/TIME	发动后步行时也拥有 DASH(方向键→、→)的移动速度。

卡片名称	所须 MP	说明
THUNDER BIRD		
MERCURY	10/ATTACK	具有“雷”属性的鞭子攻击。
VENUS	16/TIME	地图的完成度越高,攻击力越强!
JUPITER	4/TIME	受到伤害时张开力场,使伤害值减半。
MARS	16/ATTACK	使用拳脚攻击敌人(连续按攻击键)。
DIANA	12/ATTACK	挥舞鞭子的同时放电攻击。
APOLLO	80/USE	投掷巨大“雷”属性魔法球攻击(输入下、前、上+攻击键)
NEPTUNE	3/TIME	受到“雷”属性攻击时,按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	16/ATTACK	召唤使魔“クロウ”攻击敌人。
URANUS	200/USE	召唤巨鸟“サンダーバード”攻击画面内的敌人(输入下、前、上+攻击键)
PLUTO	4/TIME	玩游戏的时间越长攻击力越大!

卡片名称	所须 MP	说明
UNICORN		
MERCURY	20/ATTACK	具有“圣”属性的鞭子攻击，每挥舞一次皮鞭 HP 回复 1。
VENUS	8/TIME	发动后攻击力减半，防御力加倍！
JUPITER	8/TIME	张开“圣”属性力场作为护罩，同时护罩具有攻击判定。
MARS	32/ATTACK	使用巨大的圣剑攻击。
DIANA	48/ATTACK	挥舞鞭子的同时发出跟踪魔法弹。
APOLLO	82/USE	放出巨大光箭攻击敌人（输入下、前、上＋攻击键）
NEPTUNE	3/TIME	受到“圣”属性攻击时，按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	32/SHOT	召唤使魔“小天使”攻击敌人。
URANUS	100/USE	召唤独角兽“ユニコーン”回复 HP（输入下、前、上＋攻击键）
PLUTO	20/TIME	无敌效果，但不能攻击敌人。

卡片名称	所须 MP	说明
BLACK DOG		
MERCURY	40/ATTACK	具有“暗”属性的鞭子攻击。
VENUS	8/TIME	发动后攻击力加倍，防御力减半！
JUPITER	8/TIME	自己陷入中毒效果并张开黑洞作为护罩，同时护罩具有攻击判定。
MARS	32/ATTACK	用手枪攻击敌人，但攻击动作较慢。
DIANA	32/ATTACK	挥舞鞭子的同时向八方向发出暗属性魔法弹。
APOLLO	120/USE	发出黑洞攻击敌人（输入下、前、上＋攻击键）
NEPTUNE	3/TIME	受到“暗”属性攻击时，按敌人攻击力的 1/8 回复 HP。
SATURN	4/SHOT	召唤使魔“小恶魔”攻击敌人。
URANUS	100/USE	召唤魔犬“ブラックドッグ”攻击画面内的敌人（输入下、前、上＋攻击键）
PLUTO	5/TIME	变身成骷髅“スケルトン”。

流 程 攻 略

文:李晨光　责编:CARL WANG

1830 年。オーストリア古城。吸血伯爵德拉克拉在女巫卡米拉（カーミラ）的祷告下复活了。为全部恢复伯爵的力量，卡米拉准备举行”仪式”。吸血鬼猎人莫利斯（モリス）带领儿子休（ヒュー）、徒弟内森（ナィサン）闻讯前来阻止。但伯爵太强大了，而莫利斯年老体迈，儿子、徒弟又没有实战经验，半个回合，休和内森就被打入地下墓地。所幸两人丝毫无损。休命令内森出城，自己去营救父亲。内森却不甘示弱，尾随休追了下去。玩家控制内森在恶魔城中的伟大历险开始了。

地下墓地

此处中段干掉一翼人恶魔战士后，取得魔导器ダッシュブツ，以后按同一方向键两次就可冲刺了。挑战本处首领之前，内森先到 BOSS 屋下方一木乃伊出没的地段取得辅助武器圣水瓶（火瓶）。轻松干掉首领双头火狼之后，内森取得第二个魔导器”跳空石”，现在可以进行两段跳了。返回地下墓地前半段原先跳不上去的地方，利用两段跳，上升到奈落阶段。

谒见之阁

经过奈落阶段，内森跳上谒见之阁，向上向左又向下，内森终于回到了游戏之初的房间。但里面已空无一人。仅有的一扇门也上了锁。无奈，内森只得退出。

现在，道路变复杂了，几次徒劳而返之后，内森只好继续向右上方前进，到达外壁。跳过残破的城墙，内森来到谒见之阁的右部，并找到此处首领魔法师。从魔法师嘴里得知，师傅已被伯爵抓去。消灭魔法师及其变身形态之后，内森取得魔导器タックル。配合方向键与 R 键，便可撞碎挡路的石块了。从传送点回到谒见之阁的左部，撞碎左上方房间里的石块，内森冲向机械塔。

机械塔

在机械塔里，跳过重重机关，消灭行动迟缓的首领机械人后，内森遇见了休。不过休对于内森插手此事相当不满，他要依靠自己的力量救出父亲，两人不欢而散。随后内森取得魔导器キックブツ，学会墙壁反弹术。

礼拜塔

返回奈落阶段，内森利用墙壁反弹术（跳起触到墙壁后按方向键＋R）跳到右上方。穿过漫长的悠久走廊，内森进入右部的礼拜塔。一路冲杀，来到 BOSS 屋，刚推开门，就只见一个人被 BOSS 打了出来。原来是休。休却不准内森出手。看着躺在地下起不来的休，内森还是进了 BOSS 屋。BOSS 是被囚禁的牛怪。打败它之后，内森到右面的房间里踩下机关（此处无魔导器），于是，分散在恶魔城中的三个阻碍道路的绿色棺材石像破碎了。

地下回廊

回到悠久走廊，从中段向下进入地下回廊。此处敌人大多是毒属性的，解毒剂又非常之少，前进十分困难，（在到达记忆点之前被 KO 掉 N 次）不过内森通过在战斗中不断成长升级，还是支撑到了 BOSS 屋下方的记忆点。首领是两条恶龙，巨难对付。纠缠多时，内森终于看穿了恶龙的出招及弱点。先收拾左边的恶龙。站在龙颈前，不断跳起并投掷斧头，当恶龙的脖子停止扭动，又突然撞过来时，内森一个漂亮的飞铲从龙颈下钻过，然后继续重复攻击（对付另一恶龙仍用此法），大约消耗 250 左右的红心后，内森终于将两条恶龙斩首。取得魔导器ヘビーリング后，便能推动木箱了。

地下保管库

传送回谒见之阁，从凯旋通路向下进入地下保管库。一路上，内森通过推动木箱创造道路，在消耗大量脑细胞之后，智勇双全的内森带着斧头（又是斧头）见到了首领死神。跑到离版边较近的地方站好，内森有规律的间断的一个一个地向死神投掷着斧头。不一会，死神支撑不住变身了，内森不为所动，退到版边，继续投掷斧头。死神终于被干掉并被吸收回了异次元。

地下水路

取得魔导器净化石后，内森从奈落阶段来到地下水路。地下水路的机关多多，有几个与地图完成度有关，击打机关之后，多回头走走，原本去不了的地方可能又有路了。来回反复多次，进入 BOSS 屋，内森发现 BOSS 居然是卡米拉。一番对话之后，内森消灭了变身的卡米拉。在右边房间里，内森取得魔导器鸟之羽。现在，按↑＋R 就可以作感觉超爽的超级跳了。

展望阁

出了 BOSS 屋，利用传送点，内森从外壁超级高跳到城顶的展望阁。

此处的敌人超强耐打，记忆点又遥望而不可及。历经磨难的内森进入城顶伯爵的房间后，没找到伯爵，却发现了休。不过休居然六亲不认，要和内森决斗。打败休，他便恢复了心神。原来，伯爵利用休内心对内森的嫉妒控制了休。休被打败之后，彻底悔悟并向内森道了歉，两人和好如初。内森随后从左边的房间里取得仪式之阁的钥匙ラストキー。

仪式之阁

取得钥匙后，内森迅速赶回谒见之室游戏开始的房间。打开锁，内森进入仪式之阁。只见师父被绑缚在十字架上，而站在一旁的伯爵居然想对内森进行说得。内森用圣水瓶回答了他。战斗了三四个回合，伯爵就冒了烟，逃到了异次元。此时休也赶到，救下了父亲。内森让他们出城等待，自己独自去异次元单挑伯爵。（此时可出去记忆）来到异次元，跳到半空的平台，内森对准伯爵的弱点“眼睛”进行攻击（用十字架比较好），攻击一段时间后，伯爵会变强，并会全身加速向内森撞过来。内森一个超级跳躲过攻击，落下后用皮鞭狠狠的向蝙蝠围绕的伯爵之眼猛抽。反复几次，伯爵化为火焰，再次被封印了。オーストリア古城也在阳光下化为粉尘。站在城外远处的莫利斯师徒三人欣慰的舒了口气。通过这次与吸血鬼的较量，内森成为合格的吸血鬼猎人，休也得到了休炼。吸血鬼猎人与吸血鬼的战争也暂告一段落。

游戏通关后会附加新的游戏模式 magicine mode. 重新游戏，在姓名栏输入 FIREBALL。游戏一开始，内森就会拥有全部属性卡片，精神力值也大幅提升，不过攻击、防御力却弱化了，使得游戏更具挑战性。

注意：玩此模式的前提是必须通关一次。否则无效。

斗技场

斗技场与剧情无关，不过却是检验玩家水平的场所，里面的敌人都是以前出现过的，但是级别很高。而内森的精神力在此处为零，不能使用，中途也没有记忆点，对玩家来说，可是巨大的挑战。我挑战这里时级别为 43，牺牲了不下 20 次，最后终于以 55 的级别打穿斗技场，取得了最强装备－シャイニングブレ－ド之铠。此处推荐辅助武器：十字架。

总而言之，这部 GBA 版恶魔城比起 PS 版恶魔城，解谜性降低了，不过动作性大幅度提升，游戏性极强，非常耐玩，让人重新拾回了当年玩 FC 的感觉，是动作游戏玩家的必玩之作。祝大家在城里玩得愉快。

注：请留意本期秘技栏目有《恶魔城～月轮》的相关秘技！

责编/CLOUD

这个月好玩的游戏还真是少呀!原本忙碌的 CLOUD 以为可以轻松一下然后做一些属于自己的事情了，结果那个该死的星辰却称学校有考试而暂时跑回去应付难缠的老师，丢下他那一大堆工作头也不回地走了，只剩下可怜的我顽强地扛起了这付重担，暂时代做一期新游戏介绍。原本忙碌的 CLOUD 如今依然十分忙碌……话说回来，虽然做了新游戏，但秘技绝对不能放松，本期依然有大量或“鲜活”或“生猛”的“好料”奉献给大家。另外，凡是在本期被采用投稿的读者均会获得一本下期杂志作为赠刊，请看到秘技被刊出的读者迅速与本 CLOUD 大人联系，以便赠刊的发放。还有，为照顾新加入“电电”的朋友们，请注意看清我的联系方法。

——CLOUD

LANGRISSER Ⅳ & Ⅴ	PS

快速得经验法

先选择全体魔法，其中有一个“炸裂弹”是无对象攻击，用该魔法轰炸自己的士兵，再用回复魔法即可得到大量经验了。另外，不管使用哪个人物，只要不断专职成魔法系职业并用魔导石，这样该角色的魔法力很快就会变得很强。作战时连兵也不用带，只一个魔法，敌人就全灭了。

河北・陈松

合金弹头 X	PS

隐藏分数及人质

第 2-2 关，站在第一个矿工处向右扔一个手榴弹，会炸出一个 50000 分的东西;第 2-3 关，有两个神灯，若立即吃掉只能得 10 分，只要稍候片刻，灯神就会出现，变成一片金币;第 2-3 关，给右下角的死尸一刀就会得到一个 50000 分的宝石;第 5-2 关，每一个交通灯上都会有人质，有的还不止一个。

河北・陈松

FFⅧ	PS

重复融合魔法

首先，必须满足队中有两人以上，并有多种数量为 100 的魔法。然后给其中一人(甲)装备上最好的几种魔法，甲必须装备好带有“力 J”、“HPJ”等指令的 G. F.，另外一人(乙)装备一种较差的魔法。之后将甲身上的某种魔法用菜单中“魔法”项的“交换”指令分一个给乙，此时甲身上应还有 99 个刚给出的魔法(CLOUD:废话!)，再将甲最好的一种魔法全部(100 个)与乙刚得到的那一个魔法交换，最后再把这个最好的魔法交回给甲即可……(注:每种魔法只能重复融合一次，多则无效。)

终结技必出法

在 SQUALL 和 ZELL 两人的必杀技刚刚使用完毕后，待其从出招位置跳回到初始位置时按□键则 100% 会发出终结技。(CLOUD:按□键的时机必须要掌握在角色刚使完必杀技跳回初始位置正要站定的时候，否则成功率大减!!)

贵州贵阳・王硕

龙骑士传说	PS

多拿“袋子”法

在游戏中随着情节的发展，玩家可得到三个“袋子”，用它可以轻松收取经验值超高的彩色鹦鹉。可是三个实在太少，现在小弟发现有一法可以有机会拿到更多的“袋子”:在 DISK4 重回“巨人之里”时，打败一种手持镰刀与盾的酷似野猪的怪物就会有很高的机率可以得到“袋子”了，不过切记在战斗过程中万万不可使用“缫”系的道具，否则……

若有足够的耐性，可在此打得 N 个“袋子”，之后去海上打彩色鹦鹉即有 MAX3000 的 EXP 可拿。在打野猪的过程中既可以得到“袋子”又有 EXP 和 MONEY 可拿，何乐不为呢?

贵州贵阳・王硕

FFIX	PS

无限金钱法

先到“ダリ”城买装备“リスト”，再到“黒魔道士村”买装备“とんかう帽子”，之后去“ダグレオ”城二楼用这两样道具合成出“もめんのロープ”。如果将这个合成出的道具卖掉，可以从差价中赚到 610 元，如果每次都合成 99 个然后再卖的话，那么……(注:以上行为请在取得飞空艇但进入“辉之岛”之前进行，否则可能失效。)

新疆乌鲁木齐・邢云

CLOUD 按:邢云读者的这个方法为我们提供了一个很好的思路，我们可以根据这种想法来赚到更多的钱，多试几次说不定能找到差价更大的道具组合呢。发达喽!

Dragon Quest Monster	GB

金属史莱姆王的超强简易配合法

按照平常的方法制造金属史莱姆王需要 4 只金属史莱姆，十分复杂，而且在此过程中由于金属史莱姆系 HP 增长极慢，到最后的金属史莱姆王 HP 极低，无法超过 200 点。比较简单的方法是将黑斑史莱姆王与金属龙直接进行配合即可产生金属史莱姆王，这样可使 HP 达到 600 以上，更可制造超强力黄金史莱姆!!!(CLOUD 按:此秘技 1,2 代均通用。)

广东饶平・洪启聪

心跳回忆 2 对战 puzzle 蛋	PS

隐藏人物

虽然在国内方面，心跳回忆的热潮已经下降不少，但日本方面却不一样，而在早前 KONAMI 也推出了以《心跳 2》为题材的《心路回忆 2 对战 PUZZLE 蛋》。现有一个关于在游戏中令三名隐藏女角登场的方法:完成游戏 10 次后，隐藏人物“白雪真帆”就会出现;只要完成 20 次后，“野崎熏”就会出现;完成游戏 30 次后，“九段下舞佳”就会出现。

天津・昕昕

Z.O.E　PS2

对战模式的出现

在之前 CLOUD 已经为大家介绍了有关这个游戏使对战模式出现的方法，而原来除了完成游戏一次外，还有其它方法可以令对战模式出现，方法是在标题画面（即有 PRESS START BUTTON 的画面）里按"○、×、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑"，那么就能使"对战模式"立刻出现。

回复 HP 和弹数

一般情况下，在游戏中只能在完成某些事件或使用道具后才能回复 HP 和弹药，不过只要使用了这个秘技后，就可以随时回复。方法是在进行游戏时按 START 键来暂停游戏，然后按"L1、L1、L2、L2、L1、R1、L1、R1、R2、R1"那么就可以令 HP 和弹药立刻回复。

听声优的 FREE TALK

有关"听声优的 FREE TALK"的秘技，完成游戏并出现结局后，顺序按"↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、R3、L3"，再按 L1/L2/R1/R2 其中任何一个，那就能够"听声优的 FREE TALK"了。

做个飞机师！2　PS2

隐藏飞机

VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE 首款在 PS2 上推出的仿真飞行游戏，在游戏中收录了不少真实的飞机，相信不少喜欢这个游戏的的朋友应该不会错过。而这次 CLOUD 为大家介绍一下有关游戏里令隐藏飞机出现的方法：

飞机名称	取得方法
牧场 JUMBO（B－747）	完成 JET 机的 COURSE，最后在得到 C 99000 后就可以购入
XB－70　（VALKYRIE）	完成 JET 机的 COURSE，最后在得到 C 111200 后就可以购入
PBY－5A	完成 PROPELLER 机的 COURSE，最后在得到 C 68000 后就可以购入

DAYTONA USA 2001　DC

隐藏赛车

RED CAR	在 NET BATTLE 中胜出一次便可取得。
UNICRON	只要完成 CHAMPIONSHIP MODE 一次取得
RULE OF NINES	在 SIGNAL RACE 中打破所有的 MIRROR REVERSING COURSE 纪录取得
JAVELIN	在一场比赛中时间超过 100′00″000 取得

VR 战士 3tb　DC

人物变成字母人

在选人画面上，按顺序将光标移至结城晶、里昂、陈佩之上，并按一下 START，然后再选择自己想选用的角色。这样进入游戏后就会发现角色已经变成了字母人。

创造美少女雀士　DC

全道具和全 CG

在标题画面时同时按着 L、R、X、→再按 START 键开始游戏，成功后会发现所有模式、所有道具、所有 CG 全部出现了。

跳关和立即胜出

首先进入故事模式中，在打牌时只要按着 L、R、A、B、X、↓再按 START 键即可进入下一关的 Panel Match。在任何模式中，只要按着 L、R、A、B、X、↑再按 START 键便可胜出该场比赛。

SPORTS JAM　DC

隐藏要素

和街机版最大不同的是，在游戏内加入了大量原创模式。每当完成这个模式后，游戏均会按照玩家的成绩而决定给予多少个奖牌。原来在取得奖牌到一定数量后，在游戏内还会追加一些要素。取得 3 块时会追加男性角色；取得 12 块时追加女性角色；取得 7 块会追加自行车；取得 18 块可以设定每关游戏时限和改变难易度。

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX　DC

取得所有自行车

在游戏中收录了不少自行车给玩家使用，但要连隐藏自行车也一并收集会是一件十分困难的事情，但只要使用了以下的秘技后，就会变得十分容易。方法是在选择自行车画面时，按"↑、←、↑、↓、→、←、→、○"，那么就会出现四款新自行车。

自制自行车手衣服

除了上述的秘技外，在游戏里还有一个可以自制车手衣服的秘技。方法是在 STYLE 画面里按"←、↑、→、↓、←、↓、→、↑、←、○"，那么就可以自行设计车手的衣服了。

恶魔城～月轮　GBA

隐藏模式

著名动作游戏《恶魔城 DRACULA》的最新系列，终于在 GBA 上现身了。游戏玩法除了保留了过去系列的特点之外，还加入了不少新要素。而现在就有一个关于这个游戏令三个隐藏模式出现的方法。

MAGICIAN MODE

首先完成游戏一遍，然后重新游戏时，并输入"FIREBALL"来做名字，那么就能进入 MAGICIAN MODE。在这个模式中，人物除了 MP 和 INT 均十分高外，还会立刻集齐所有卡片。

FIGHTER MODE

完成 MAGICIAN MODE 后，重新游戏时输入"GRADIUS"做名字，那就能进入 FIGHTER MODE。和 MAGICIAN MODE 不同的地方是 HP、STR 和 DEF 值均十分高，但却不能使用卡片。

SHOOTER MODE

完成 FIGHTER MODE 后，在重新游戏时输入"CROSSBOW"做名字，那就能进入 SHOOTER MODE。和 FIGHTER MODE 还有 MAGICIAN MODE 的区别是，一开始已有 250 个心，而副武器的威力也提升不少，另外所消耗心的数量也会较少。

Mr. Driller 2　GBA

收集所有钻头先生的秘密卡片

NAMCO 首款在 GBA 上推出的游戏，在进行游戏时，只要完成指定条件后，那就能取得一些"DRILL 秘密卡片"。以下就列出其中五张卡片的取得方法：

NO.	出现条件
1	完成 MISSION DRILLER 的印度 STAGE
2	完成 TIME ATTACK DRILLER 的 A－D 版
3	完成 TIME ATTACT DRILLER 的 E－G 版
4	完成 TIME DRILLER 的中级 AMERICA STAGE
5	完成 MISSION DRILLER 的埃及 STAGE

投稿地址：

北京清河邮局 062 信箱 CLOUD 收　邮编：100085

E－MAIL：darkcloud@163.com（是新的邮箱）

GAME AGENCY
游通社 Vol. 4



五月，过去的31天里发生了……

又和大家见面了。你们好，现在讲话的是编辑部的新新新人——Mars！现在我带给大家的就是：

本期的爆炸性新闻，最大的人事变动：

MADJOJO金盆洗手，退隐江湖！！！

其实，JOJO只是退居二线，隐居幕后，做我们的精神动力和智力支持了。关于JOJO的隐退原因，还是一个谜，众人猜测，原因有三：其一，JOJO异次元生命体的身份暴露；其二，编辑部里BL成风，JOJO不堪忍受；其三，JOJO得知初恋情人已嫁他人，从此看破红尘，出家为僧，青灯古佛，了此余生……（5秒之后，JOJO再现编辑部，Mars被毁容……）所以，现在Mars我接管了游通社，希望大家多多支持！但是，历史不会忘记今天，我们不会忘记JOJO，他将永远活在我们心中。JOJO，你安息吧，Mars我会继承你的遗志，把游通社发扬光大！阿门！（10秒之后，Mars再度被毁容！）

几天之后，我发现了一个很严重的问题：作为读者时看这区区8页的游通社只要十几分钟；而现在，我是这个栏目的制作人员——啊，8页，多么巨大的数字……（其余几人在一旁的角落里窃笑："看你还能不能很有精神地和我们斗嘴……"）怪不得JO-JO临走之前话中有话地对我说："……以后一切就交给你了，我相信你的能力，你一定会把游通社办得更出色。……"我当时听了这话还挺感动的，结果没想到是这样……

"胡说八道"完了，那么，言归正传！

五月的北京"沙尘"极其严重，在室内工作的我们也难免灰头土脸。对于第一期"一点通"，反映还不错，大家的支持就是我们的最大动力。现在，第二期也已经上市，强力发售中……

五月的新作也不少，《尤特那英雄战记——泪指轮物语》（原"纹章传说"），《古墓丽影5》（日版），还有《梦幻之星网络版ver. 2》都会发售。玩家钱包里的银子又要见少了，呵呵。我们这里的高手当然不会放过这些游戏，他们一定会彻夜不眠不休地打啊打，和玩友们一样战斗到天明。（幸好我不负责攻略，实在是毁容啊！）上个月，为了某些游戏的攻略，编辑部不少人的PS、DC遭到毁灭性破坏，CLOUD的PS早就被其主人收得严严实实。真不知这回该谁的机器遭殃了，希望他们看在我是女生的份儿上，饶了我那可爱小巧的PSone……

还是老问题……

来自山东邹城市的孔令申、宁夏的张善伟和贵州的王硕非常认真地纠正了"电电"中出现的错别字及病句，特此感谢！很多读者都在来信中提到错别字和病句的问题，编辑部正在尽自己的全力改正。现在，我们校稿时已经发动了全体人员，请大家等待，毕竟共同富裕不可能一步实现，相信大家会在今后的"电电"中看到成果。（最近也有读者竟然说"电电"的错别字非常少，感动！呜呜呜呜……）掉页和拉页也是老问题了，同上，我们也在努力，尽量在最短的时间内予以解决。我保证，"游通社"一定会是第一个消灭错别字的栏目。（因为女生负责的东西总会比男生更细心些？）

争议性的"无厘头游戏直击"

从上期开始就有读者来信批评，说杂志上的搞笑成分太多，给人一种哗众取宠的感觉，尤其是无厘头记者SAYONARA的表现太过火。自从改版以来，读者的意见是表扬批评各占一半。这是意料之中的事，因为不同的人有不同的口味，正所谓众口难调嘛！"无厘头游戏直击"的内容一直是我们希望加强和提高的东西——在搞笑的同时拥有一些深层次的内涵。但现在的情况是，我们对此做得并不理想，这就决定了我们一定会继续向好的方向努力。至于如何确定什么才是好方向，那就得由我们的上帝——也就是读者你们来评判了。真心感谢每一位来信的读者，我知道你们是真心关心爱护并且支持着"电电"的。

"宝贵"的来信

作为本月第一封女同胞的来信，Mars和全体小编在这里特别感谢来自广西北流市的读者紫草。拿到这封信后，"电电"的所有的男小编齐声高呼，结果被可恶的jedi奚落。你们知道么，给"电电"写信的绝大多数是男生，女孩子的来信真是少之又少，据CLOUD他们说，比例绝对不超过2%。作为照顾情绪，女孩子可以在来信中要求现在任何一位"英俊潇洒"的男小编给回信以及其它哦，CLOUD，PALADIN，Laser，还有星辰。（男性读者千万别怪我有性别歧视。你们的来信由我Mars负责，我会认真地对待你们每一个的，请相信我！）现在，回答紫草的问题：无论想订购几期的杂志，只要在订购时写清楚就行了，不必一次性订购整年的杂志。但是，一次性订购全年杂志，是可以享受特别优惠待遇的哦——免去全部邮费！！！

编辑们的真实身份是——秘密！

来自福建的王俊杰要求各位编辑在"一点通"中露露脸……这个嘛，有点问题。"一点通"的光盘是介绍游戏的，如果我们这些编辑在里面上镜的话，别人会误会我们坑读者钱的。最重要的是，我们这些人绝非善类，长相非常抱歉，所以，为了你们的生命安全着想，还是免了吧！（什么，要我的照片作期刊封面？只要主编同意我就答应。看到了下页的那张图了吗？是特地选出来给那些对Mars感到好奇的朋友们的礼物，和Mars本人很像哟，仿真度达到75%，虽然不是很漂亮，但是差不多就行了，不要要求太苛刻。）

客观地讲，批评是正确而切中要害的

1. 杂志给我的第一印象就是“乱”。我觉得一翻开杂志，感到心烦。杂志变为全彩后，颜色运用上的不成熟是一大缺点，有些篇幅颜色反差过于巨大。同一页上一会红、一会蓝、一会绿，还有刺眼的白色。如栏目“卷首特辑”，让人感觉很不舒服——过渡太尖锐太频繁了，于是“乱”的感觉自然产生。有些文章的底色居然用纯白色，上面这一块黑，那一块黄，非常刺眼。

2. 栏目上的混乱。介绍游戏和做攻略该集中在一点，不要隔几页就加进一篇什么访谈录与评析。而且，有些文章根本不算攻略（游戏都没出，你介绍一下能算攻略吗？！），还有些攻略过于简单。有关游戏的内容太少，却加进一些模拟器之流；编读往来所占的比例太大了，应当适当地缩减。“王者之书”如像现在这样实在没什么意思，里面还有新闻，不如加到“业界新闻”中去。最好恢复前几期的那种格斗连续技的介绍，尚可以接受。

3. 我认为栏目应按以下顺序排列：卷首特辑；业界新闻；新作介绍（重点）；超攻略道场（重点）；王者之书；名作大家谈（重点）；纵横四海；网海纵横；漫园；编读往来。

云南　刘昆

1. 颜色问题虽然是第一次有人提出来，但我们这些小编亦有同感（CLOUD 语），如游戏介绍中的图片和文章的底色反差太大，图片的颜色选用不好等。在排版的时候选定的颜色和印刷之后的感觉存在视觉上的差异，我们会注意的，尽量让“电电”看上去干净利落些，不再“乱”下去。

2. 详细的攻略请参阅《电子游戏广场》，那里的攻略绝对足够详细。有些未发售的新作介绍的确不该放在“超攻略道场”里。“王者之书”的内容可是 DRAGON 的苦心经营，关于格斗游戏的连续技，你该“请教”负责“秘技酷”的 CLOUD 啊，那是他的管辖区……你对模拟器不满？PALADIN 要下岗？他负责的只有 2 页而已，模拟器也是很重要的东西啊，这主要考虑到让只有电脑而没有游戏机的玩家们能够玩到 TV 游戏。

3. 非常好的建议，看来对“电电”的研究分析还是很透彻的，向你道三声“谢”！

“问讯处”的改良工作

作为一个老读者，我对“电电”感到很难过！因为这几期的杂志都停步不前了，而“梦总”却进步得那么快（那个“新书馆”就很好）。我觉得“问讯处”比《电子 XXXX》的同类栏目差多了，难道它就是给人问一些“XX 出了没有”、“XX 卖了多少套”等无聊问题的吗？它需要的是与读者的交流！另外，第五期杂志的最大改进恐怕就是攻略了，比起以前那些公式般的日文和箭头的“混合物”，这期的“ILLBLEED”的攻略真的很好，值得鼓励！

广东　黎冬雁（男）

“问讯处”的确应该改进。读者问的问题五花八门、难以预料；而且，在这么多的问题中难以发现共性，这才是最让人头疼的事。虽然我们这里有 SLG 达人、RPG 王者以及各种各样的回答问题的高手，但是，版面，版面！日益增长的物质文化需要和落后的社会生产之间的矛盾……我们尽力调和吧！

DC 游戏的秘技哪里去了？？？

“秘技酷”所刊登的秘技为何很少见 DC 的？没人投？还是因为 DC 已走入坟墓、没必要登它的秘技呢？若为前者，那么请小编仁兄们去寻找一下或向广大玩友征集一下，便有 DC 的秘技可登了，不是吗？如为后者，那已是暮年的 PS 上的许多游戏的秘技又该如何说？还望各位仁兄勿重 PS、PS2 而轻 DC。否则，众多的 SEGA FANS 会哭哦！

贵州贵阳　王硕

嗯，似乎存在这个问题，第五期的“秘技酷”中真的没有 DC 游戏的秘技，连一条也没有。Mars 和 CLOUD 商量过了，他许诺会适量增加一些 DC 的秘技。呵呵，CLOUD 很难办呀！毕竟 PS 已经深入人心，所以请原谅我们以前的那一点点“偏心”，好吗？

支持 kyoui 的工作

拆改机的文章请继续，我特喜欢！家里的 SS、PS 被我解剖了 N 次，但这两个家伙硬是没坏，可见“自己动手，丰衣足食”！目前只差没拆过 DC 了（那是因为它至今工作良好）。下回请登载 DC 完全分解示例可好？也好为我下次拆 DC 提个醒。

广西　班强

啊？？？

头一次有人来信表示支持 kyoui 同志的工作。不过，遗憾的是，在 DC 刚出的时候，E・T 已经全面地“肢解”过了。kyoui 君很感谢你的大力支持，他表示，为了不辜负你对他的信任，下期将是 GBA……（听到这个消息，原来准备买 GBA 的 PALADIN 立即放弃了这个念头，还是以¥的形式放在钱包里最安全，不会被拆机狂人 kyoui 虐待。）

期刊和“广场”的合并问题

太多的读者提到了，要不就是把“电电”里的攻略部分归入“广场”，而“电电”就变为纯介绍性的杂志，要不就是不出“广场”了，所有攻略放回“电电”。对此，我不发表任何个人建议……（沉默状态中）



闲言碎语

和读者有关的三言两语

有读者反映，在“电电”上经常能看到我们提及“梦总”如何如何，可是在“梦总”中却从来看不见有关“电电”的种种，这样就好象儿子再怎么不孝顺，母亲也总会把儿子挂在嘴边……呵呵，真是非常形象的比喻呢！不过，为了我们和绯雨、jedi 他们的和平相处，还是不要这么说的好。（“电电”的所有人都在偷着笑，^_^）

非常可爱的任嘉怡 MM，PALADIN 在收到你来信后先是欣喜若狂（女孩子的来信啊），然后就倒地不起……我们还很年轻，你最好不要也不能称呼他为“大叔”。还有，PALADIN“大叔”所受的打击实在是太严重了，所以，你问他的几个问题他暂时无法回答你。

关于 JOJO 的“来信必复”的诺言，是这个样子的：我们不可能在每期杂志中把所有的读者来信全部刊登，但是我们很认真地阅读了你们的意见和建议。以后我们会根据来信的内容分配给不同的人来回，CLOUD、PALADIN、laser、星辰，当然还有我——Mars。在杂志上没有看到回音以及未收到回信的读者请等待，我们一定会妥善处理，给每个来信的读者一个满意的答复。

替 laser 回答一个问题。“游民画廊”的投稿当然可以用电脑制作，如果发电子邮件的话，信箱是 laser0451@ yeah. net。

成都的白栋梁强烈要求每期（不定期）附赠与游戏有关的贴纸等便宜周边，另外卖一卖 game 原画集或歌曲专辑也不错。由每月要出期刊、“广场”和“一点通”，估计暂时没时间考虑这些，忙啊！（其实我也很喜欢你所说的贴纸什么的，呵呵！）

宁波的杨华，Mars 已经收到了你那张“眼镜版”的 Mars 画像，你对 Mars 的评价还真是夸张了很多呢。虽然我的眼睛有点近视，但是为了“美貌”，我是从来不戴眼镜的……

来自南京的张力心 MM 看过第五期的期刊后，对那个要成立女子格斗家队的 SALLY 非常感兴趣，希望得到她的联系地址。但是我们也没有她的资料，所以，SALLY，当你看到这期“电电”时，请关注一下本期的初级社员，里面有张力心 MM 的地址，还是你主动和她联系吧，她可是很想认识你呢！（Mars 也想加入女子格斗家队，但是，鉴于昨天和伪圣殿骑士和外星人过招时被其痛扁的惨痛回忆，还是决定放弃了。PALADIN 和 E · T 真过份，和女生对战一点也不客气……）

曲 A　小齐《天涯》
昏天又暗地，玩着生化危机，瞪痛了近视的一双眼睛
之后的战局，躲避来不及，GAME OVER 时候有多可惜
梦中的梦中，游戏狂的梦中，梦不断失败的往事如风
可怜的主机，读着盗版游戏，买不起正版太伤心……

曲 B　阿莲《至少还有你》
我要玩游戏，我要学秘技，直到感觉这款 KOF 有了爆机的痕迹
直到大脑变得混乱，手也失去力气，我也要，练下去！
每次见到你，都想 KILL 你，只愿看到你的 BABY，血花飞溅的情景
再用 MAX 超必杀技，给你最后一击，做掉你，我得意
如果练会了无限连续技，再伟大的你也撑不下去，若还活着就是生命的奇迹
也许期末考试会死得彻底，有了附加题，还要关禁闭，但为了游戏，杀了我也可以　（重庆　王奕凡）

安徽的张路同学，你也叫 BLUE 啊？！和我们这里的 BLUE 大神同名、然后又因为自由玩家社区的那张“BLUE 大神‘裸’奔图”而遭受嘲笑，我向你表示十二分的同情……

付晓飞，Mars 已收到了你寄来的诅咒用纸人，这是我收到的第一份读者的礼物呀！我一定会好好珍藏起来，用来纪念。（不过要是有人欺负我的话，我会很不客气地拿它来报复的！）

关于编辑部的胡言乱语

Mars 刚来不久，对这里的一切都感到新奇。在我的眼中，他们是这样的：CLOUD 神龙见首不见尾，不知道什么时候就消失了，而几分钟后又以超级特写镜头瞬间出现在我眼前；PALADIN 平时一脸“酷”样（其实就是流某枫那种欠扁的死样），可是只要打“ZERO3”输给 E. T 就会发出高达 500 分贝的噪音；laser 会一边玩着游戏吃着饭，一边对我进行“谆谆教诲”：“你要多干活少吃饭少玩乐……”；星辰最乖，但仅限于吃饭时，因为任何人吃饭的时候嘴里装的都是饭；至于 JOJO……唉！他高大、英俊，温和、宽厚，积极、向上，吃苦、耐劳，只可惜……

世界真小啊！《梦幻总动员》的编辑“绯雨．焱”竟然是 Mars 的大学同学原来的高中同学……于是，二人之间展开了互挖对方墙角的战斗，作为 Mars 大学同学以及绯雨高中同学的某君就成了消息的第一来源。（Mars 决定了，要在下期的“梦总”上发表一篇揭发绯雨老底儿的文章，请有兴趣的人注意……）

由于是新人中的新人，Mars 我至今还没有电脑，只能四处打游击。CLOUD 的破电脑总死机，我第一次用的时候，翻译了五百多字的稿子就是这样牺牲的。后来，JOJO 告诉我：“在编辑部里用机器时要习惯于存盘，否则，后果你自己也看到了。”我欲哭无泪，默哀三秒后只能从头开始。再后来，CLOUD 悄悄对我说：“你上机时一定要很有爱心地注视着它，否则它就会死。”于是，我就很有爱心地注视着它，可是眼珠都转了筋也没用。最终，我得出结论，CLOUD 的电脑性别为女，所以，我盯着她看，她就受不了了。

CLOUD、Laser 和我都是羽毛球的爱好者。当然，作为高手的 Laser 常常讽刺作为初学者的 CLOUD，其中，经典台词频频出现；而给 Mars 印象最深的就是 Laser 说 CLOUD 扣球时的姿势是“既难看又没用”。后来，这六个字就成了 CLOUD 的代名词。

想知道 Mars 的绝密情报吗？嗯，在下期中我会透露一点点，请感兴趣的人注意。不感兴趣的人我就不告诉了，呵呵！



江苏南京的玩家陈惠军提供的『爱心』阵地：



"现有装备；JVC 灰色土星两台，PS5502 一台，日版 DC 一台，欧版 DC 一台，GB 一台。"

在由"电电"和"广场"围成的心形中央摆放着：

"1. 美版 DC 是 DC 全面降价前 60 天买的，其后注"made in China"让我百思不得其解，还有原装手柄和 VMS 都是"made in China"，至今我也没搞懂这是为什么。

2. PSone 是用跟了我一千多个日夜的"7000"添钱换的．其上的三只振动手柄是"7000"的遗留物。有了 PSone 自然少不了 PDA。

3. NGPC 主机不错；GBC 是跟了我几年的厚 GB 的进化品；GBA 是前几天刚刚买的。"





桂林的玩友王伟和他的哥们的阵地：

你们在拜谁？把 DC 供起来也不用下跪啊。不过，心诚则灵，看在你们诚恳的份儿上，这几台机器一定会加倍工作的。Mars 好羡慕你们啊，想想我的室友和同学，大概是因为是女生玩游戏的缘故，我就成了她们眼中的"异类"，性别歧视，呜呜……加油吧，王伟，还有你的哥们儿，下回等买了 PS2 和 GBA 后记得再寄照片来！

广东省鹤山市的玩友吕威明的阵地：

"看吧，这就是我的阵地！

29 寸的 SHARP 摆在床尾，旁边的那个架子上放着各种装备。

总的来说，以舒服为原则，所以把东西这么摆，什么东西都可以在床上搞定！想象以下，一边睡觉一边玩，哈！！（Mars：一边睡觉一边玩？不太可能吧！）

多问一句，我墙上的海报是否很美？

请用'心'体会我的阵地的乐趣，想象图中还应加上 DC、PS2 和 VCD。"





Battle Field

阵地百景

VS. 玩家评刊



1. 贵刊应在新作发售表中加上 GBC 和 WSC 的发售表
2. 应创建一个发布金手指密码的小栏目

北京　王元昊

关于 GBC 和 WSC 的发售表马上就会有的，请留心。另外，在每期《电子游戏广场》里已经刊出最新出的各款游戏适用的最新金手指，多注意一下"广场"的动态如何？！

现在杂志有 11 个栏目，而页数只有 96 页（其中有 6 面广告，实际只有 90 面）。想要全面发展，就必须抓住侧重点，而 96 面的"电电"是显然不够的。所以，我希望"电电"能够扩版，把一些主要的栏目或某些读者最喜欢的栏目增加版面，而价格定在 10 元至 12 元之间比较合理。另外，我还希望杂志上的"超攻略道场"能多增加一些游戏中的关键图片，使我们在玩游戏时可以方便地找到剧情。

安徽　陈聪

"扩版"的事儿还得和头儿商量商量才行。毕竟，这是一件大事，我们这些小编做不了主啊。"超攻略道场"中加入关键图片是个不错的想法，但考虑到图片印刷出来的效果有些较差，所以我们就没加入。

小编们声称评刊来信少，为什么不做一个单独的评价表夹在杂志里呢？（现在的懒汉过多，所以……）做杂志而不提供回函的杂志社，"电电"好象是第一个。

山东　孔令申

已经向上级请示过了，马上就会有的。虽然这里的懒汉很多，可是都是些生活中的；一旦接触到工作，我们还是很勤奋敬业的，呵呵。

关于"病血"，看了这款游戏的介绍和攻略，我第一反应是"要不要玩这个游戏"，然后想起自己没有 DC，松了口气。很佩服编辑部的那干疯子，居然有胆玩得下去。看看"卷首语"里 CLOUD 说的"非常值得一玩"、"TOP10"里星辰津津乐道于 JOJO 玩此游戏时"多次暴走"、新作介绍里 BLUE 不遗余力地以"相当优秀的游戏"进行赞美、攻略里 JOJO 多次称赞其"变态"和"玩得痛快"以及游通社里 SAYONARA 的"郑重向你推荐"，我开始觉得你们忽略了些什么，最后在 66 页找到了我想找的"不向 20 岁以下的玩家推荐"。是的，这种变态的游戏确实要列为"18 禁"。而你们，也应该把"二十岁以下玩家禁玩"这句话用大字打在"ILLBLEED"的标题下面，这才叫对读者负责。可惜的是，这句话却出现在一个极其不起眼的地方，而且用的是全书（广告除外）的最小字体。

四川　付晓飞

自从四月期刊的"18 禁"出炉后，有不少读者进行了"18 禁补完计划"。的确，像"ILLBLEED"这么……的游戏，列为"18 禁"之首也不为过。高级社员的责任心就是不一样啊！

问询处

我是一名对超任游戏情有独钟的电玩迷，我有几个关于超任的问题，希望你能在百忙之中帮我解决这些问题，本人将不胜感激。

1. 你在 2001 年第四期中《模拟器漫谈》一文内提到的超任游戏文件分离合并工具 UCON 在网上何处下载？
2. 超任博士七磁碟机中的复活密码如何使用？
3. 现在是否已经有《火炎之纹章－圣战系谱》的中文版？何处可下载？
4. 我有一些修改《火炎之纹章－トラキア 776》的经验（用 ZNES），可修改出正常的游戏中不会出现的武器和特技，不知是否有投稿价值？

南通　曹仲华

以上问题由伪圣殿骑士 PALADIN 代为回答：

1. 这个软件是很久以前就已经公布出来的东西了，在比较早的超任完全模拟工具集——《不朽的超任帝国～藏经阁》里都有。另外，阁下如果只是要将超任游戏 ROM 合起来的话也不一定非要用 UCON，其他还有多款软件都可以。

2. 是说的金手指密码下面的复活码吗？我也没用过，有必要用这个吗？可以进超级模式进行游戏啊，随时随地准备按 SELECT＋R。一不小心吃了亏觉得划不来就按 SELECT＋L 退进度、多体贴，不过有一些游戏用超级游戏模式会在提取进度时死机。

3. 早就听说过有人在汉化这个游戏，不过一直都没有见到中文版的 ROM，到是最近拿到了《トラキア 776》的中文版 ROM，下载地址是 ftp://edu.chinabyte.com/pub/gamecen/newgame/fm776.zip。

4. 你也学会怎样修改了？？呵呵～～～都不学好啊！知道怎么改特技了吗？不是改特技书出来，而是直接把所有特技都改出来。还有，发现人物状态是在哪改了吗？睡着了马上改醒他。还有移动力，指挥，疲劳等等。但是改了太多就真的不好玩了。建议你只把会员卡给改出来就算了。星级武器的"天枪"和"地枪"也都改出来乱用的话也太……（卑鄙）了，是不是？每个人都把数值改到最高，再把武器等级也改成 A，拿上最实用的强力武器向前狂冲的话，就不是在玩《火炎之纹章》了。所以我一直没有介绍如何修改，希望阁下也别改得太那个什么了，呵呵～

PS：在这里更正一下上一期的问讯处里出的一处错误，重庆的黄河朋友请注意了。因为当时 JOJO 逼得很急，一时犯昏将第二个问题的回答弄错了。你指的那把剑大概是バ－サクの剑，效果是命中后随机使敌人混乱。另外还应该可得到一把スリ－プの剑，效果是随机催眠敌人。由于这两把剑的命中、威力、重量都不理想，而特效的发动也是随机的，所以不推荐用这两把剑。（压在仓库底让它们生锈去罢！）

游戏是生活，看信是工作

自由玩家社区得到了大家的强力支持，来信数量占了大多数。由于版面缘故，对于要求入社的玩家，我们只能将姓名和联系方法刊登出来，而各位的喜好、玩龄什么的只能暂时忽略不计了。大家别埋怨我啊，这真的是迫不得已。游通社扩版是不太可能实现的，虽然大家很支持JOJO(现在是Mars)的游通社，但是“电电”毕竟是游戏杂志，我所能尽力的就是在我管辖的一亩三分田里兢兢业业地干好本职工作，让游通社继续红火下去。说来说去，还是版面问题，要是“电电”有960页，全部困难就迎刃而解了。(那么，价格也就该长到80元了，你们还会不会买呢？呵呵。)

希望入社的玩友们，请注意，在来信时一定要把你们的名字写清楚；字不好看不要紧，但一定要清晰，否则，Mars认错了可就不好了。还有，投稿的读者请在信封上注明“投稿”二字。希望退稿的最好附上信封和邮票并注明“退稿”字样。

有关入社的补充规定

初级社员：

“来信即可成为初极社员”的具体解释如下——来信中要有明确的“要求入社”等字样，并提供有关资料(姓名、地址、OICQ、电子信箱、联系电话……)；当然，如果来信的内容被刊登，我们也会把你自动加入的。

高级社员：

在杂志上刊登出来的文章等等要求内容和篇幅。长期来信刊登金手指和密技的读者也有机会成为高级社员。成为高级社员后的待遇中有一项“奉送三期‘电电’”，是指从刊登出来的下一期开始奉送。再补充一点，高级社员邮购杂志可以享受9折优惠。

社区干部：

应征特约通讯员和记者的来信很多，但是我们的要求非常严格，没有一定的“特长”和“特技”是不OK的。还是那句话，我们要控制数量、保证质量。所以，想要加入的就要各显其能了。你们想想看，狡猾的BLUE大神会那么轻易地就……有足够自信的玩家可以挑战一下，难度绝对是LV.8以上啊！

征稿令！！！

前几期的征稿活动，大家给予了大力支持，如同暴风雨般的来稿几乎要淹没了整个编辑部(夸张)。然而，有喜有忧。玩家在写东西的时候不必拘泥于一种形式，例如，日记节选的投稿方式在这个月来信中所占的比例特别大。虽然我们不否定它，但推陈出新才是可行的，玩家的创意最重要。顺便提一句，北京海淀的赵杨同学来稿提供的是“如何辨别GBA的真伪”。这种投稿方式和内容非常值得鼓励，只要是优秀的稿件，即使内容不是我们以前征稿令的题目，也没关系。我们需要五花八门的稿件，玩家们的想象力一定会比我们这几个小编强大得多，所以，莫要隐藏你们的才华、吝啬你们的墨水，让投稿的暴风雨来得更猛烈些吧！

这期不再登出新题目。如果有特别的，可来信建议。还有，题目是死的，头脑是活的，死题活用嘛！！比如，那个“当我遇见你——XXX”，就可以改为“……”。(请见本期具体的文章。)我们也欢迎玩家创作的游戏同人小说，请踊跃来稿啊！再次强调，原创非常重要，尤其是同人小说，本来就是根据游戏改编的，再去抄袭别人就有点那个那个了。

作为游戏爱好者，我们欢迎读者提供各种和游戏有关的种种小资料，例如，“我今天在哪儿哪儿发现了和某某游戏相关的超级豪华周边”或者“哪里有卖某游戏的原创漫画、原创音乐”什么的。一两句话带过即可。这也算是特别的“征稿令”——自由玩家社区的一句话新闻，会对读者以及玩友们有很大帮助的哟！



自由玩家社区

THE GAMER ZONE

为玩家服务，
鞠躬尽瘁，
死而后已！

友情客串：
A:MADJOJO(歿)
B:DRAGON
C:CLOUD
D:Mars
E:BLUE
F:E·T
G:Laser

大家一起来打扫“自由玩家社区”！

和读者有关的三言两语

本着先来后到的原则，这期的社员是按照编辑部收到来信的先后顺序进行社员登记的。其余的将在后面的杂志里刊出，请稍安毋躁。

上一期的初级社员的性别是清一色为“男性”；而这期的进步就是我们这里来了2个MM社员。我很想把她们都升为高级，但是，对男孩子来讲太不公平了，所以作罢。大家公平竞争，才是最重要的嘛。不管怎么说，看到又来了这么多新朋友，这真是太好了！

临时管理员——Mars

火热火热招募

初级社员

●路洪波(男)
地址：辽宁省沈阳市皇姑区陵园街10－1号4单元3楼2号(现在的通讯地址是山东省潍坊市寒亭区71602部队农场3分队)

●李登攀(男 18岁) 又名“独行者王”
地址：湖北荆州市沙市区石油钢管厂人力中心 钟英(代收)(434000)

●李浩(男 16岁)
地址：山东省胶州市南关战太安村76号 纪和汝转收(266300)

●张冲 (女 15岁)
地址：山东省胶州市南关办事处赵家小庄188号，赵娜转张冲

●吕威明(男 18岁) 昵称 FOX
地址：广东省鹤山市沙坪镇置业花园133号407(529700)

●陈振(男 17岁)
地址：福建省福轻清市龙田镇第三中学第三年7班(350315)

●孔令申 昵称 Desetfox
地址：山东省邹城市第一中学高三．五班(273500)

●龙俊宇(19岁) 昵称 蛤蟆
地址：长沙市天心区中国人们保险管理干部学院2000信息1班(410114)
OICQ 23828781 E－Mail longjunyu@163.net

●王畅(男 19岁) 昵称 Ben
地址：北京市怀柔县杨宋科技开发区中国歌舞团艺术学校(101400)
OICQ 35297040 E－Mail nanyexiuyi0766@sina.com

●毛宇(男 20岁)
地址：四川省成都市犀蒲镇78509部队(611731)

●杨卓涛(男)
地址：广西省贺州市西约街油行巷5号(542800)

●侯楚本(男 19岁) 昵称 阳月邪
地址：广东省揭西县凤江镇凤江市场42号(515435)

●张晓朋(男 19岁) 昵称 飞熊
地址：吉林省安图县白河林业局宏图木业公司 张志新转
E－Mail flybear－001@163.com

●许江(男 15岁)
地址：广西省容县城西路176－4(537500)
E－Mail xu.jiang@263.net

●王维(男 16岁) 昵称 真．阿雷克斯(ALEX)
地址：成都市成华区机车厂86楼1门20#(610051)

●曾治杰(男 18岁)
地址：四川威远新场中学高2002级理(3)

●肖文博(男) 昵称 藤崎贞博
地址：内蒙古扎兰屯市职业高中校长 王剑峰转(162650)

●余从博(男 19岁)
地址：湖北汉川城关六合一路东8号(431600)

●张健(男)
地址：西安市友谊西路63号陕西电子科技专修学院商务工程系

●张善伟(男 18岁)
地址：宁夏石嘴山市大武口区太西集团三中高三四班

●沈定(男 16岁)
地址：上海市丰庄西路433弄47号502(201824)

●应广(男 19岁)
地址：浙江省武义县第一中学高三8班(321200)
浙江省武义县西溪路32号

●朱晓宇(男 20岁)
地址：大连外国语学院 金州分院英语3班(116100)

●洪旭(男 18岁)
地址：浙江省宁波市江东区白鹤新村75幢505 王家栋转

●魏力群(男 16岁)
地址：黑龙江省黑河市南大街种子公司一号楼422室

●蒋晖(男 18岁)
地址：广西贺州市公路局(542800)

●林鹏飞(男)
地址：黑龙江省安达市高级中学高二6班(151400)

●林亚艺(男 17岁)
地址：福建省厦门市同安区柯镇洪塘头村霞尾16号(361100)

●张辉(男 17岁)
地址：安徽芜湖安徽师范大学师大路西25幢一单元301室(241000)

●洪启聪(男 16岁)
地址：广东饶平二中初三4班(515700)

●陈村甫(男 20岁)
地址：上海市长宁区天山五村17号501室(200035)

●孙鹏举(男 18岁)
地址：吉林省梅河口市第五中学二年二班

●史幸(男 20岁)
地址：江苏省溧阳市燕山新村二区9幢104(213300)

●杨晨(男 20岁)
地址：江苏省吴江市平望星星批发部(215221)
E－Mail terrysteven@sina.com

●黄巍(男 19岁)
地址：广西防城港市防城港区那勤乡江口水电站(538027)

●张伟(男 16岁)
地址：南京市大厂区南化一中高一(3)班(210044)

●王俊杰(男 18岁)
地址：福建省泉州市第五中学高二(9)班(362000)
E－Mail kofwinner@21cn.com OICQ 3572423

●陈聪(男 20岁)
地址：安徽省淮南市求实高中高三(1)班(232038)

●林峰(男 19岁)
地址：浙江省玉环县楚门镇楚柚46路43号(317650)

●李锐(男 20岁)
E－Mail gaoda0079@163.com OICQ 40453862

●王元昊(男 16岁)
地址：北京市西城区百万庄北里六楼三门十五号(100037)

●梁宇衡
地址：广东省高明市荷城区文明路松涛四巷华侨防地产商品楼401房(528500)

●邹彭飞(男 18岁)
地址：吉林省吉林市第18中学高一二班(132101)
E－Mail zpf20002000@sohu.com OICQ 27396565

●王晟迪(男 18岁)
地址：上海市浦东新区成山路24弄82号602室
OICQ 53803052

●董科(男 14岁)
地址：云南省德宏州潞西市州技术监督局(678400)

●张力心(女)
地址：南京市第十二中学高一(1)班(210011)

●IORI NBY(男 15岁)
地址：青岛开发区实验中学高一(10)班(266555)

●黎炜峰(男 16岁)
地址：广西梧州市北山路东四巷13号201房(543000)

●王楠(男 18岁)
地址：福州市火车站新村56栋101号(350013)
E－Mail epoluo7777@sina.com OICQ 50358259

●陈松
地址：河北峰峰春光中学高三理(5)(056200)
电话 (0310)5012294转2626

馆林的心情，我的心情

三月一日，毕业典礼
她放下书包，匆匆向传说之树跑去
她带着期待和希望，要在那里向他表白心意
阳光下，他一如往昔
他脸上的微笑，依旧那么甜蜜
然而，他身边的女孩却不是自己
"……诗织，其实我也一直喜欢着你……"
她看着他和她的背影慢慢消失，她只想大声哭泣
因为，那个传说已经不再美丽
后来，我认识了她——馆林见晴
我知道了她的故事、她的回忆
其实，那种又酸又涩的感觉，不仅是她的心情
这也是我的心情，是每一个单恋女孩的心情……

老菜游记

蓦然回首，发觉自己已浸淫此道堪堪十余载，玩的游戏也不下千种，但现在却仅能算个老菜鸟，因为洒家不会使华丽的必杀技，潇洒地将八神揍得满地找牙，且左顾右盼作独孤求败状；小生也不会养黄金陆行鸟，唯一健在的几头都病恹恹的，先天不足似的，更别提骑着它们满世界找隐藏道具了；小可也搞不清诗织这丫头的心，每每信誓旦旦地想把她拿下，总不可避免地惨遭拒绝，灰头土脸地 RESET；俺踢 WE4 也干不过那帮会特技的牲口，他们总能变着法进一些匪夷所思的球，然后趾高气昂地再对我进行精神蹂躏一番；在下的方向感好象也不太高明，开 R4 和 GT 时老是落在后面吃尘土，心疼地看一辆辆昂贵的赛车被我撞得面目全非……

虽说小生没什么游戏天分，玩游戏也是屡战屡败，屡败屡战，但我对游戏的初衷却一直未曾改变——那就是"玩并快乐着"！换句话说就是"玩自己的让别人嘲笑去吧"！因为我玩游戏不是为了别的，就是想从中得到一份快乐罢了，而这种快乐绝对不是仁者见仁、智者见智。

我玩 FF7、FF8 到 FF9，从来都是英文版（小生英文凑合，日语就会"SAYONARA"），而且绝不看攻略，致力追求那种原汁原味的幻想经历，故而经常被一些不知哪儿蹦出来的狠角色 KO 掉，再加上常犯忘记记录的毛病，时常望着屏幕上惨死的主角欲哭无泪。我特别厌烦满世界翻箱倒柜，见 AP 就鸡婆一番，所以老是扛着特原始特可怜的菜刀四处挑衅，砍在 BOSS 身上像给别人挠痒痒似的，我打穿它的艰辛可见一斑。我特别欣赏 FF 系列的剧情对白，还有 CG，简直是经典！各种人物无论大小都个性鲜明、栩栩如生，沉浸其中有时会感叹世态炎凉，有时会赞叹人生美好，更重要的是从中得到无穷乐趣，看着 BOSS 被俺踩于脚下那凄凉哀怨的神情，心中那个爽啊！

玩 WE4 又是另一种体验，因为经常被别人踩，所以发誓闭关苦练，修得葵花宝典再来一统江湖，奈何电脑的 AI 也不低，反被电脑摧残的例子不胜枚举（小生不禁汗颜，各位同好千万别把我逐出师门）。我甚喜用中国，且热衷与世界超一流强队对垒，其下场可想而知，不是别人狠灌我 N 个球（N 趋近于无穷大），就是我被别人狠灌。有强烈爱国热忱的小生我怎堪国家队被这帮蛮夷之辈如此欺凌，于是小小作弊一番，将国家队场上十一人通通换成身高 2 米 1、速度 9 的超人。看着自己的这帮篮球飞人们在矮子丛里游刃有余、攻城拔寨，我心中的快感简直无法用语言形容。

若不嫌在下菜的话，小生欲与天下英雄切磋武艺，交流心得。

烟台　龙云

无　题

……

我碰见的第一个，也是最令我感动的 RPG 游戏——《银河之星》，我第一眼看见它的开头画面就被深深地迷住了。我在这个青色之星里遨游，心中的感情随主角的变化而变化，丰富的剧情使我有喜有泪。主角在青色之塔找到女主角露娜时，我欢呼起来，机友们诧异地望着我；露娜遭敌人暗算时，我大吼起来，机友们诧异地望着我；露娜第一次为主角施放加强魔法时，我欢呼起来，机友们诧异地望着我；主角几人历尽千辛万苦来到圣城时，女王却是伪装的，露娜等人统统被关进地牢，我大吼起来，机友们诧异地望着我……机室老板差点没把我轰出去。从此，机室多了一条新规定："凡大声喧哗者一律处以罚款。"

我继续翱翔在银色之星中，当时，FF8 已经流行，PS 已随之倍受青睐。我是机室里唯一玩 SS 的人。机友在一旁为 FF8 的画面喝彩时，都免不了对我嘲笑一番。我顶住了嘲笑，沉迷于游戏中。经过了几个星期的奋斗，我终于来到了第二张光盘，并顺利地发展了不少剧情。我几乎把身心全部投入进去，但不幸的事情终于发生。一天，阳光明媚，我兴致勃勃地来到机室，想再次进入那个迷幻世界。刚一进门，机室老板就摆出一副无辜的样子对我说："你的记录没了，对不起。"我一下就惊呆了，不愿相信这个事实。可当我开机后，发现确实没了。在那一刻，我似乎掉进了万丈深渊，游戏中的美好回忆一次次闪过了我的脑海，但都变成了泡沫。我鼻子一酸，顿时流出了两行热泪．老板吓得不知所措，机友们大眼瞪小眼，不明白这个"渣子"游戏会有如此大的魅力。整个机室都沉默了，旁边建楼的"当当"声清晰可闻。最后，还是老板打破了沉默，对我说："这样吧，我免费让你 20 小时，再把这个游戏玩一遍好吗？"我当时不知怎么就迷糊地答应了。

再次历尽千辛万苦达到了原来的记录，并且超出了一大截。但，命运女神又给了我当头一棒——那天，狂风卷集着乌云，一条条闪电活象一条条火蛇，在天空中蜿蜒游动，一晃就消失了。我依旧在机室沉迷于《银河之星》中，任雷声轰轰，也无法把我惊醒。忽然，一道强有力的闪电，从高空直劈下来，划破半边天空，把整个天与地照得煞白。我顿觉头皮发麻，旁边电线接头处闪出火花。电视屏幕上画面一闪，变成了 SS 的九球待机画面，随即飘来焦糊味。然后，无论怎么开关机，都无法读盘。老板惊呆了，在一旁把 SS 机摆弄着。全机室的人都很沉默，远处的雷声清晰可闻。最后，还是老板打破了沉默："没事，没事，修一修就可以了。"但是由于 SS 机玩家少，又要换主板，那台 SS 机始终没有修，永远沉默下去了。我的银河之梦也随之破灭。

99 年夏天，PS 版的《银河之星 2》发售了，我一看非常兴奋，恳求老板买一套，老板认为画面不好很少人玩，不加理睬。我只好省吃俭用自己买了一套。到现在，我的银河之梦终于完结。

……

广西　许江

Mars：

没有语言的华丽，没有辞藻的修饰，一切都很平凡。

虽然许江提供的稿子是希望成为特约通讯员的自传，但是，我最终决定把其中的部分拿来发表。对某个游戏很投人的玩家太多了，我当年也是翻来覆去地玩 MD《梦幻之星 4》数遍。所以，当看到你写的东西后，每一个有类似经历的玩家都会在心中形成共鸣，大概正是这种对游戏的感动和执着才把我们联系在一起，超越编辑和读者的界线。

名作大家谈



这是一个让你对游戏畅所欲言的栏目，评头论足，指手划脚，说三道四，百无禁忌。

责编/Mars

JOJO策划已久的“一言茶座”本期试行，预计在下期正式开通，希望读者的来稿数量不要明显较少。玩家或多或少会对玩过的游戏有点看法，还是那句话，在精不在多。既然是“一言”，就请你们发挥想象力，在“一言”之间“精辟阐述”出你们的观点，无论褒贬，无论偏激与否，无论内容，无论其它，但凡是玩家对游戏的看法，尽可宣泄。

“一言茶座”

1.《勇者斗恶龙怪物篇2》：感觉有些怪怪的，风头都被怪物抢去了，大概是重视培养的乐趣吧！

2.《樱大战3》：大神蛮辛苦的，不过也乐在其中。

3.《决战2》：幻想版三国志，人际关系没说的。

4.《超级机器人大战阿尔法外传》：外传好，外传坏，外传改得真是怪。主角一下不见了，不知自己是谁了，武器威力不说小，bug一堆不提了。

5.《illbleed》：应是集百家之长，补自家之短了。

山东　栾福文

一只猴子的水晶之恋

这样的标题的确有点抄袭的嫌疑，而且还略带贬义，好像FF9是臭作一样，不过我是一个FF的FANS，谈到FF系列我总是有一种很感动的FELLING，我想很多人也有这样的感觉，特别是在半夜听着FF7重奏版的时候最强烈！

小弟认为FF9的人设给天野不是那么明智，如果是野村的人设再加上天野的插画就比较趋向完美了！

再谈谈剧情，虽然同样是野岛写的剧本，差异还是蛮明显的，7代和8代的年龄段应该是17－18岁的我们，而9代嘛就有点向低龄化发展！没有了那种磅礴的气势，竟然还用到了青蛙王子这样的经典剧情，真有点不能接受。奇怪的是却让人觉得有一点温馨，不那么使我反感。感觉还不错！

再来就是系统了，玩过旺达尔之心2应该都会看到汪2的技习得和FF9如此相似，不知是因为KONAMI和SQUARE关系太好了，唯利是图的KONAMI竟没有把SQUARE送上法庭！

最值得说的还是植松作的MUSIC了，特别是大结局嘉妮特扑入主角怀中的一瞬骤变的音乐的确是一次高潮！不过小弟不喜欢这种大团圆结局！

FF7－略带忧伤的悲剧！

FF8－唯美的爱情闹剧！

FF9－温馨的冒险活剧！

请本文作者速与编辑部联系

Phantasy Star IV —— The End Of Millennium

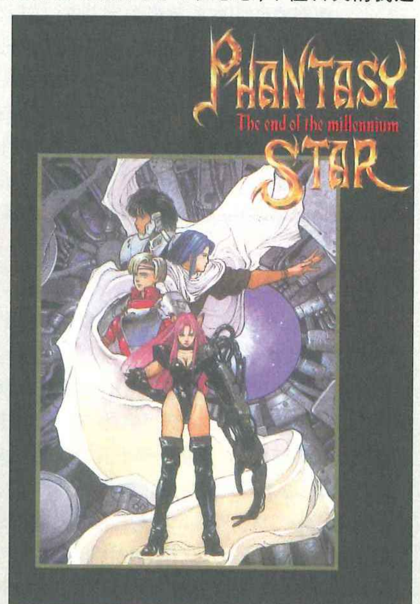
我玩的第一个RPG游戏。

MD，1993年，原版卡带，N元。

传统的RPG类型，传统的人物设定，传统的故事情节；练级，赚钱，买道具和武器……

作为16位机的游戏，画面可以说是不错。当然，在次世代的今天，它无法和那些以精美的CG而著称的游戏相提并论；唯一留到现在还能说是很OK的，就只剩下音乐了。那时不知什么是原声CD，幸亏在标题画面下可以选听所有的曲子，对我来说，这很幸运。

其它的已经记不清了，只知道所有的联合魔法是当时自己一个一个试出来的，还记在小本子上，因为那时没有攻略这种东西的存在，也没有英文版的游戏的存在。现在想想，不懂日文的我还真有毅力呢。



过了这么久，本来以为就此和它别过，但是，看到了“梦幻之星网络版”的发售，我想到了古老的MD上的“梦幻之星4——千年纪的终结”。大概这就是怀旧吧。

如果你也怀旧的话，那么就再玩一遍。不为别的，只因为它真的是那时最优秀的RPG之一。

大连　某女生

随便说说

1. 死或生2比VR3有吸引力，来我家玩DC的人只要玩3D，开始是VR3(被我用梅小路葵打得惨不忍睹)，后来看了一次死或生2后就再也没玩过VR3、刀魂；一天到晚是死或生2，他们说火爆感十足，阁下怎么想？

2. 阿尔法是个退步(想念完结篇的震撼)。外传(没时间玩)应该会比阿尔法强吧？让圣骑士回答吧。他和我一样不大喜欢阿尔法，我怕外传只有华丽的外表(像FF8、FF9)。现在只有靠罗德岛战记(DC)、樱3等撑着(反正一星期只可玩10小时)。

3. DRAGON的十八禁评论堪称史上之最，引导我看游戏。

首先：现在的3D游戏是主流，可惜大作是支流中的支流中……因此业界疲软，很值得反思是否过分追求画面、CG、立体感而弄丢了些什么。怀旧作品DQ7剧情宏大，画面连SS做都可以轻易提高，目前大家爱玩的理由(CG)几乎没有，但是却卖了几百万份，不知大家有何感想？我是觉得TV GAME开始没落了，在空前的画面中自动走向灭亡(仗着主机的性能而进行上网对战据说将成为今后的主流)，那么TV GAME存在的价值还有多少？应该是个人的或者几人一起玩动作类/RPG，甚至给个人完全的空间；然而，未来的重点(网络)击破了这个迷梦。接着，TV指什么？电视？(对吧？没错吧？)而现在游戏都提倡彩监玩(线数越高越好，五百多线的TV是分不出DC和PS2的)。那TV GAME存在干嘛？应是PC GAME(电子游戏机本身就是电脑)，PC统一TV的时代来临了。世嘉是对的，它看到了TV的极限却忽略了商业的极限是无底的，所以败了，DC上的游戏在TV上已达顶峰，用彩

监玩 PS2，花 2、3 万元买 25 寸彩监，或者几千元的兼价货，朋友只给以嘿嘿冷笑：神经病，我有那神气还不如玩 PC 的星际争霸 2！或许是我落后吧(苦笑)？！

其次：游戏商业化严重。FF8、9 不提也罢，拿樱大战开涮吧！樱 1 玩过吗？本人接触次世代的第一个游戏，梦三看过却没玩过，最后的全员战死（除男女主角外），那每一个几分钟前还很有个性的女孩子沉默在光武中，让你心情煞是沉重（据说 FF7 爱丽丝也如此，但我穿之却无此想）。因此 SS 入手，在比 PS 贵 N 元且 SS 已承认失败时；结果出了 2 代——败笔的开始，男主角与 1 代中各角色好像在关系上没什么改变，也罢，就当女人善变，到了结束时居然是大神去了巴黎。一代的生死恋情和二代的眷恋是怎么回事?！一般人应会辞去军职与樱共享美好人生。是否正确当时不能肯定，结果三代出现，大神又可和新 MM 亲热，分明是大男人主义的影射，很合日本人的口味，多“幸福”啊，大神君！

最后：游戏不敢创新却不愿接受好的例子——以梦幻模拟战为例吧，它是保守中创新成功的少数，当然不是指销量等。五代中以四代为平行进行，别人说四代角色存在感弱是败笔，错，就是这样才知这个二流公司实在伟大，比垃圾大公司好多了。四代的人对五代影响极小，从而五代各角色的特色得以发挥，五代就是五代，只是利用四代为引子而已，没必要管四代太多。因此虽无分岐路线也通了几次。(好喜欢人造兵，男女各一人，与绫 X 丽好像。)

而二代的改造（MD 版）堪称无敌，且天衣无缝(后续：后传没有太好了)，从个人背景看二代好下手，一代主角雷顿王子身为一国之君（光之女神不干涉他的活动），好好的凭什么要去给帝国皇帝卡奥斯当小狗？而艾尔文自幼父母双亡，老师也死了，且平民出身，(祖先伟大才有以后的辉煌，不然，圣剑怎可白拿，还有那么多光辉的后裔雪莉、莉安娜、拉娜、利昂个个都可持圣剑，兰狄乌斯占了面子，) 从小流浪混饭吃，因此以后他的人生可自由选择——无产阶级可以选的道路总比国王多；也有了艾尔文持魔剑杀路西莉丝甚至心爱的女人莉安娜(残念、流浪时学坏了)，所以他怎么样变化都好理解。

桂林　阿走

ONI 零 复活

《鬼神降临传》系列自从 SFC 时代的《幕末降临传》之后一直没有续作，也许有很多人把它遗忘了，但是当最新作《ONI 零 复活》公布以来，着实让人很期待呢。不过当看到了它只以 1980 日元发售，心里便凉了半截，主观上认为这款游戏不会有什么值得人期待的了，很可能还不如前两作。当游戏发售后玩了一下，一开始就有种慢半拍的感觉，无论是操作还是作战时人物的动作都不是很流畅，故事的也不尽人意，本来以隐忍为题材应该有很丰富的事件和人物作为此游戏的内容，可玩完后本作给人一种很空洞感觉，游戏中故事的交待太简单了，而且也没有什么新意，主角等人总是在为了完成任务而完成任务，枯燥得紧。另外，主角们的父母被五行军残杀后多少也应该描写一下他们的成长过程啊，哪怕是很少的一点情节也好啊！就那么一块黑屏和几个字，一点过程都没有，跟白开水一样，好像是一晃就长大了(晃着晃着游戏就到头了)，没劲！五行军的角色设定总觉得好像在哪见过……(拍着脑门说，挺熟啊，这挺熟啊！)哦～～～～～！对了！是《樱大战》，后来比较了一下，还真挺像的……

前面说过了游戏在战斗时人物的动作不流畅，主要表现在攻击时，攻击方还没接触到对手，敌人的伤害数值就已经出现了，你说是隔山打牛吧，可主角干嘛还必须跑过去?！你说不是吧，可我还没接触到你呢，你怎么就掉血了?真是搞不懂！还有，这次新加入的那个什么“神”的系统简直是在折腾人，开始还觉得有点新意，可当买道具时才发现原来“神”那么不值钱，到处都是，翻个罐子也能出来个“神”，可真没用！算了一下这样的神一共有 300 个呢！最惨的是连“神降”都在这些神里，这不是摆明了难为人嘛。天知道那个神里面有“神降”，制作者只能靠这种方式来增加难度吗？

不过话说回来这个游戏还真的是很容易呢，每个迷宫的规模不是很大，而且还赠送地图，想不玩到头都难！BOSS 虽然不弱，不过在你众多的神面前(可以不断提升能力嘛)，也只能……

虽然说了这个游戏的那么多不是，但玩起来还是可以接受的。以这么低的价格发售，开发成本和规模都不会很大，能做到这种程度也还可以啦。

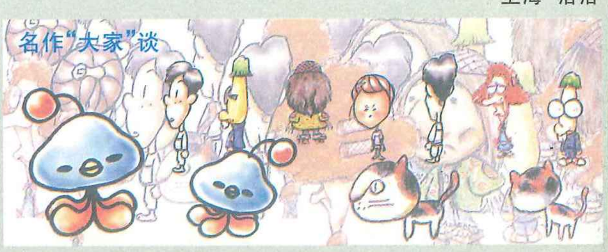
PS：缺少了天下五剑总觉得不是很爽。

北京　洪水

青涩宝贝

做男生可真幸福啊……(匝吧嘴……)就算是再怎么大蛤蟆小蛤蟆大小蛤蟆的，都会在游戏中被某个妹妹红着脸来这么一句“大好き”；玩养成游戏也是那么天经地义，决不像落某人我追个 MM 还被人看成是从小心智发育不全带有同性倾向。挑起毛病来也是成群结队，总之，谁是玩家谁就是大爷，可以很大义凛然地对着落某人我露出不屑的眼光：“青涩宝贝？哼哼，XX……”但不管怎么说，青涩宝贝也玩下来了，各个女生也追到手了，看着她们对着屏幕外的我做砰然心动状楚楚动人状，我也有资格做得意满足状心坦坦然状，顺带嫉妒她们的眼睛如此硕大、身材如此苗条。青涩宝贝么，又叫伤感涂鸦的，在各个机种上都有出现也算小有名气的一个 SLG。(SLG？三连冠？水落管？……)恋爱养成么，无外乎“日子久了，守着个大碗也会有感情”，何况长得比大碗好看很多的众女主角呢。反正小日子就是这么慢慢熬出来的呗。青涩宝贝的故事情节其实也挺奇怪的，主角突然收到一封匿名信：“好想和你见面……”（大概）遂回忆起了过去的日子里陪伴过自己的 12 个或甜美或活泼的女孩子，(确定不是满脸纵肉的债主？) 开始了攒钱满日本约会的旅途。日本人的小资产阶级情调未免太好了……经济基础未免太塌实了。总之在每个周末四处游荡，并一定要在周一准时去读书，不然健康状态会受损伤（颇具日本特色的设定）。然后么，和几乎所有恋爱养成游戏一样的，就是特殊事件的发生，嗯，我撑着眼皮努力支持自己玩下去的唯一动力还不是为了和几个小女生有点浪漫的发展？不可否认的是，每次遇到特殊情节总还是让我很舒服的，星光，温柔的月亮，脸部大特写，我未来的一片坦荡……青涩宝贝的人物设定还是很不错的，非常漂亮可爱，让自从玩过了《心跳回忆》后对屏幕上所谓的美女几乎丧失了信心的落某人重新燃起了希望。画面什么的，也很特丽珑。(没话说的象征……)像杉原真奈美，虽然还比不上藤崎，但也让 INTERNET 的大海上诞生了各把专题主页，本来嘛，小鸟依人的女孩子就是男性最大的陷阱……（越说越酸）。不过就我个人来说还是更喜欢穗香的，北海道呀，能天天吃大螃蟹的。

上海　落落



(以上仅代表作者个人观点)

无厘头游戏直击

游戏无罪
恶搞有理

文／无厘头特约记者 SAYORANA

PS2 是怎样走下神坛的？

——无厘头游戏直击

特约播音员 Mars：游戏的历史就是厂商的兴衰史，每个王朝的更替都隐藏着不为人知的黑金交易，要想了解真相背后的真相，请随我们一起揭开新旧世代主机交接的裹脚布！这里是“无厘头游戏直击”，带你走进业界背后的 X 空间。

PS 走了，最终没有逃脱命运的摆布，它离开了我们，带着曾经无限的辉煌和现在无尽的感伤，（当然我们知道还有无穷无尽的钞票，）在世纪末最终的幻想里，你奏响离别的月下之夜想曲，只留下一个又一个勇者斗恶龙的故事和旷日持久的心跳回忆……又在这寄生的前夜，你的身后是充满永恒传说的星之海洋，无数的游戏王们，是否依旧继续着不死不休的超级机器人大战？浪漫沙加的开拓者啊，平息了恐惧的生化危机之后，留给后人的难道只剩那残缺的魂之利刃？而龙骑士的传说依旧在时空之轮里久久传扬，仿佛那是惨烈的前线任务里唯一生存下的胜利十一人。在寂静岭下，在古老的钟楼边上，妖精战士带走了异度的装甲，带走了北欧的女神，带走了汪达尔的心，也带走了修道院的谜，燃烧的战车早已迷失在狂野的历险里，只留下孤独的流浪汉故事让我们远远凝望。

传说已经结束，历史才刚刚开始。英雄总要离去，好汉的儿子未必也是好汉。光荣属于 SONY，PS2 黑色的身体却仿佛要吸收所有灿烂。看一看 PS2 游戏的走势，我们就会知道什么才叫真正的微软。疲软的理由是那样的简单，无数的 MM 看着 PS2 流下了哈喇子：“哇塞，好酷好眩好 IN 的 DVD 啊……”

欲练神功，引刀自宫，卖不出游戏的 PS2，如何才能天下我有？世嘉虽然已败下阵去，可微软哥哥正磨刀霍霍，山内家族又虎视耽耽。华山论剑，说英雄谁是英雄？

主机交接期就是命运给主流机种厂商的天诛。富不过三代，难道这真的是一个最终幻想？？

而此时此刻，又有谁知道走下神坛的 PS2，他的心里在想着什么？？？

主持人 SAYONARA：大家好！看完了上面的小短片介绍，欢迎大家再次来到“无厘头游戏直击”的演播现场。PS2 从原来的万千宠爱集于一身、被称为革命性的主机，到现在的游戏卖不出去，机能、定位都被置疑，这些想必大家都知道了。为什么情况会演变成今天这样呢？为了揭开这个谜底，我们荣幸的邀请到了 SCE 的久多良木社长和我们一起探讨这个话题。他现在已经乘坐我们的“游戏就是要恶搞”专车来到现场，大家欢迎！！

[一个肥头大耳、表情凄惨的胖子走了上来。鲜花彩旗。部分观众尖叫，部分观众发出巨大嘘声，西红柿与锦旗齐飞。]

SAYONARA：久多良木先生……你的名字太长了，久先生，你好！！

久多良木：主持人，你好！

SAYONARA：在这里我们除了探讨 PS2 走下神坛的话题以外，也关注到新旧主机交替的过渡时期，通常都会发生新的势力分配。例如以前的 SFC 到 N64 之期就诞生了 PS 这匹黑马，而这一次历史是否也会重演呢？OK，在这个新一轮权力交接的时刻，我们不禁想到了以前曾经从神坛上走下来的先烈……KAO，先辈们！让历史的见证人，站在业界顶点的几位大神来为我们回答这个问题吧！让我们掌声有请任天堂掌门人山内先生和世嘉掌门人大川先生！特别嘉宾比尔大门先生，他们已经乘坐我们的另一辆专车“游戏还是要恶搞”来到现场！！

[大川功，山内溥，比尔从大屏幕后出现，鲜花彩旗，和久多良木四人一起在嘉宾席上就座。观众迅速分成三个阵营，为各自的偶像疯狂尖叫不止。JOJO 急电邮筒社本部增派保安。]

SAYONARA：山内先生，大川先生，比尔先生，你们好！今天请各位来……

[SAYONARA 突然接到 JOJO 眼神示意，似乎有什么重大隐情。]

SAYONARA：噢，刚才有观众打电话到演播现场，询问大川先生不是不久前已经逝世了吗，怎么还能参加我们的节目。是这个样子的，其实我们这个“游戏就是要恶搞”和“游戏还是要恶搞”专车其实在出厂时候都附加时间机器功能，所以大川先生其实是超越时间来参加我们的节目，大家欢迎。

[台下一片叫骂声，JOJO 抹冷汗、吁气。]

SAYONARA：OK，我们回到节目。我想先问山内先生一个问题，作为电视游戏事业的最大获益者和真正意义上的第一代领导核心，看着亲手从您手中抢过……不、接过业界第一宝座并迅速成长起来的 PS 系列在第二代走入低谷，而且很有可能和您当初一样走上一条下岗再就业的道路，您有什么感想呢？

山内：我认为这还是一个鸡蛋的问题。

SAYONARA：鸡蛋？（回忆）难道您的鸡蛋还没有吃完吗？

山内：错了，此鸡蛋非彼鸡蛋。啊，我认为久多良木君做鸡蛋的方法太复杂了，这是现在皮艾丝 2 出现问题的最主要原因。

SAYONARA：请您用比较通俗的语言来说明一下，您知道我们的观众不是像任天堂那么喜欢吃鸡蛋的。

山内（沉思，装酷）：一个鸡蛋就是一个鸡蛋，即使在上面雕刻美女花纹、洒古龙香水它还是一个鸡蛋。如果鸡蛋口味不好的话，那么是没有人会来买这个鸡蛋吃的。嗯，我们承认，在鸡蛋上画花一开始也不失为一个好点子，能够吸引那些原本不吃鸡蛋的人，但是，长久以来造成了许多用户买鸡蛋就是为了看上面的花纹而不是吃，这个现象真的非常危险，等到大家对鸡蛋上的花纹习以为常的话，那么即使是口味好的鸡蛋也卖不出去了。这就是我们所称的所谓“鸡蛋界的大崩溃”！！

SAYONARA：这么有哲理……您真的是山内先生吗，是不是哪个特约砖搞人假冒的？（伸手去摸山内的头。）

山内（羞涩地笑）：鸡蛋……今天你吃了没有？

SAYONARA：各位观众，山内先生的鸡蛋观点真是令人茅厕……不，茅塞顿开呀！（转身笑眯眯的面对大川）那么下面是不是大川先生说两句。

大川：其实我是一个商人……

[不知道是流行性感冒还是流行性傻冒，台上四个人全部念叨起来。]

山内：其实我是一个做扑克牌的……

久多良木：其实我是一个卖录音机的……

大门：其实我是一个木匠……

[SAYONARA 一看大事不好，立刻跟 JOJO 交换眼色。]

SAYONARA：好！下面是广告时间。观众朋友，锁定“无厘头游戏直击”。我们广告后马上回来！！

广告时间：

第一条：DRAGON 领着一帮牛鬼蛇神又唱又跳：“一佛出世是电与电；二龙升天是电与电；三刀六面是电与电；四肢偏瘫是电与电；五行错乱是电与电；六神无主是电与电；七孔流血是电与电；八仙过海是电与电；九泉含笑还是电与电。”

画外音——电电，实乃居家旅行，杀人灭口，必备良药。

第二条：巨大白色新月形平台，E・T、JOJO 和 Mars 三人脚踏滑板，神情冷酷。Mars 将一本“电电”卷成圆筒滚了下去。E・T 身先士卒

率先滑下，只差毫厘没有够到；Mars 第二个上，仍旧是差了 0.0000001 公分；这时，JOJO 双眉一展，"唰"地冲下平台，在空中漂亮的腾挪转身，"啪"地抓住了"电电"，但身体却向无尽夜空直落了下去。说时迟那时快，Mars 在最后一刹那机敏地抓住了 JOJO 的手腕。JOJO 欣慰的笑了，将"电电"递给 Mars。Mars 左手接过"电电"，右手松开。

(镜头拉远)洁白的月亮，Mars 和 E·T 开心地看着杂志，一个黑色物体急速向地球坠落并发出惨叫！

Mars(面对镜头微笑放电)："新邮筒社——从来就是这么酷！！"

主持人 SAYONARA：好。场内的观众朋友，节目又要开始了。喂，那谁，把假发还给山内先生，化妆师，用胶水把山内的假发粘好。嗯，那边的，请不要用斯科尔的 GUNBLADE 打大川先生的头……哎哎，久多良木先生，你也可以从大门先生身上下来了，你们要打架的话请等节目以后……好，现在开始直播！！

SAYONARA：众所周知，大川先生所代表的世嘉一直是"专业游戏玩家"和"硬派"(惨叫，JOJO 不动声色，数十个担架出动)的代表，作为 HARDCORE 级游戏厂商，和 SONY 的游戏理念有非常大的不同，请问您对 PS2 现在的看法是？

大川：PS2 可是一个好东东啊，我的孙女儿就很喜欢它。其实我也很喜欢啊。

SAYONARA：哎？

大川：其实整件事可用一句"峰回路转"来形容，那天我孙女把 PS2 买了回来。(拉过久多良木)请久多良木君配合一下，当时我从他手里接过 PS2，就开始在它身上不停地摸不停地摸，就像这样不停地摸……

SAYONARA：你连 PS2 都不放过？I 服了 YOU！继续！

大川：我以为它是一个游戏机，原来它是一个 DVD 机。当天我孙女儿就带我一起看了《骇客帝国》，哇，真是精彩无比呀。我是第一次看 DVD，原来真的比录象带要清楚很多。而且黑黑的机器跟我家里的 SONY 电视也很搭配。当场我就决定，要找个机会好好感谢久多良木君。你想想看，除了 SONY 谁还能把 DVD 做的这么小巧漂亮而又便宜、而且还附带游戏功能？真是太太太太物超所值有人情味了……It' s Sony，oh yeah!

(台下三分之一观众尖叫："It' s Sony，oh yeah!"任天堂饭嘶和世嘉饭嘶开始扔砖。邮筒社防暴特别行动队出动。)

SAYONARA：我靠，这么看来，PS2 依旧是前途远大啊！久多良木……久先生，你对这个有什么看法？

久多良木：……

SAYONARA(用手拧他脸)：您到是给我开口说句话啊！！

久多良木(突然开始唱歌)：Only you，能陪我做游戏！Only you，能让我做老大！……DVD 加进来，游戏卖不出去……就是 Only you……

SAYONARA(汗)：久先生……

久多良木：Only you，不怕开发环境难！Only you，锯齿多没关系……

SAYONARA(大汗)：久多良木先生……

久多良木：就是 On……

SAYONARA(一拳把久多良木打倒)：On、On 你个头啊 On，早就跟你说了我又不是 SQUARE，你还跟我 On On，也不管人家受得了受不了，你再 On 我一刀捅死你！！

久多良木：你捅死我吧，生又何哀，死又何苦，等你明白了多媒体家用娱乐中心的道理，你自然会来跟我唱这首歌的。(久多良木昏死过去，台下一片混乱，在 JOJO 授意下 Mars 大唱"我是女生"，好不容易吸引观众眼光。)

SAYONARA：难道说多媒体家用娱乐中心就是 PS2 走下神坛的理由？本期的答案似乎已经得出，历史的真相是依旧的销魂……(突然有人拉了 SAYONARA 一下，被打断的主持人很不高兴的回过头)又怎么了？

比尔大门(冲 SAYONARA 飞了一个媚眼)：主持人，我还没有说话呢。

SAYONARA(恍然大悟)：哎呀，对了，忘记了我们的特约嘉宾大门(Gates)先生，我们已经知道您那全世界最大的窗户(Windows)制造企业现在也要做游戏机……而且您的 X－KAO 还是跟 PS2 指名单挑？！

大门：是 X－BOX，主持人您说错了。

SAYONARA：哦，SORRY，我听说 X－BOX 在定位上和 PS2 一模一样，请问您对 PS2 现在的疲软有什么看法？青龙白虎，朱雀玄武，既然要单挑，请问您有什么必杀的绝招？

大门：为有牺牲多壮志，敢教日月换新天。现在正是改朝换代的好时机。缩泥公司的 PS 正是在超任和 N64 交接的期间脱颖而出，毫无疑问，历史将会重演，只是角色不同。

SAYONARA(皱眉)：大门先生，这个我们都知道，请说一点有创意的观点，何况缩泥并不是任天堂，而窗户公司也不是缩泥。

山内：当年让 PS 那小子抢了第一桶金，不仅是因为 PS 对比于 SFC 体现了革命性的画面变革、从 2D 转到 3D，更主要的，缩泥在游戏理念上有根本改变，目光对准的就是以前被忽视的非玩家群落(LIGHT USER)。美国木匠，你现在那个 X－KAO 和 PS2，甚至是和 PS 在定位上都完全没有不同，不过是多边形的多少而已，在概念上完全抄袭人家，你要怎么跟以前的缩泥比，嗯？

大门：……

[台下一半人口吐白沫昏倒在地]

SAYONARA：……山内先生，这里是无厘头的演播现场，你这么严肃的讲话会让观众受不了的。

山内(羞涩地一笑)：主持人，我只是想告诉大家，只有拥有"纯粹的游戏"这个理念的游戏方糖，才会是真正最后的胜利者。

大门：不管什么理念不理念，总之我有的是钱。大不了我自己买自己的游戏机，用钱堆也把 X－KAO，不、X－BOX 堆上第一。

两人互相瞪眼，昏倒在地的久多良木也爬起来：不要忘了我，我还没有死。

大川：我也一定会回来的！！！

SAYONARA：这些人都疯了。喂，保安，给我把这四个疯子拖下去。

[JOJO 上台拖人，"我还没死"、"我有的是钱"、"我会回来的"、"我才是真·赢家"等惨叫声久久回荡。]

SAYONARA：好了，这次的无厘头直击到此结束，由于嘉宾之间发生了一些不愉快的小纠纷，所以答案也依旧在风中飘，但我们知道历史的真相还是一样销魂。虽然没有任何正确答案，但邮筒社社员按惯例每人可获得社长 JOJO 亲笔签名的 Mars 玉照一张。恭喜！

[JOJO 发放照片，没有拿到的观众疯狂扔砖，拿到的观众纷纷呕吐。]

SAYONARA：好！本期节目又要结束了！！谢谢久多良木先生，大川先生，山内先生，以及比尔大门先生。大家跟我一起喊我们节目的新口号：游戏在手，天下我有！千秋万载，一统江湖！观众朋友，下次见！

[片尾音乐：山不转哪水在转，游戏不转主机在换……]

工作人员字幕：

现场导演：JOJO；创意兼策划总监：JOJO，SAYONARA；主持兼茶水：SAYONARA；音乐及礼花等特效：CLOUD；摄像：星辰；特约播音员：Mars；后期剪辑主任兼市场推广：DRAGON；剧务：Laser；本次广告担当：DRAGON，E·T，Mars，JOJO，BLUE。

鸣谢：PALADIN 同志友情客串大川功先生参加本次节目。

无厘头游戏内部成员组织关系

JOJO：首席执行官，CEO。

SAYONARA：首席运营官，CCO。

星辰：首席技术执行官，CTO。

DRAGON：首席信息官，CIO。

Mars：首席美眉官，CMMO。

BLUE：首席财务总监。

责编/Mars



机种:GB	类型:冒险 RPG	厂商:CHUNSOFT
发售日:7月	媒体:卡带	价格:未定

《风来之西林——不可思议之迷宫》是 CHUNSOFT 的著名招牌游戏,曾经在各个机种上风靡一时。极具人气的人物,相当特殊的系统,每一代新作品的出现都会让众玩家痴迷好长一阵时间。这一次,《风来之西林》的最新作,终于在手掌机上登场了,而且机种是销量最大的 GB,GB 的玩家们这下子可有的玩了。

灵活多变地使用丰富多彩的道具,在变幻莫测的迷宫内一边和怪兽进行战斗一边搜寻宝物,这两点就是西林的最新篇《沙漠的魔城》的最大特点。和新近推出的 N64 版的《鬼袭来!西林城》中的设定不一样,这一次我们的主人公西林在旅行开始的时候就已经成长为一个帅气的青年了,而且和前几作日本气息极浓的舞台设定不同,这一次故事的舞台大多数是出现在充满异域情调的城市、无尽荒凉的沙漠以及诡异莫测的魔王城。和以往具有不同特色的西林最新作《风来之西林 GB2》,相信大家都不会错过。



这块大陆上非常珍稀的灵兽,精通人类的语言,很轻松的就能够和任何人进行交谈。在一次偶然的机会里和西林相遇,并且一起踏上了冒险的历程。个子虽小但是话却很多,有时候吵得让人心烦,并且有点傻乎乎的。

作为一名风来人,几乎从生下来到现在一直在继续着自己的冒险历程,在这块大地上的许多角落都留下了它的足迹。在月影村击倒怪物后,在返回的路上和考帕相遇,一起在巨大的沙漠中迷了路。这个时候,他们都不知道,巨大的危机已经悄悄地向他们靠近了……



▲自称是西林弟弟的帕克至,是个很奇怪的家伙。

青年的风来人西林,这次在《风来之西林 GB2》中充满异域色彩的舞台上展开新的壮丽的冒险。作为主要舞台的魔王城,是在战国时代修建而成的,所以说在其间弥漫着那种象征着那个时代的神秘色彩。在以往遥远的岁月里,这个城市由于受到狂风和流沙的保护,一直完整无缺的顽强的保存下来。可是有一天,不明来历的怪物攻击了这个城市,从此这个城市变成了魔王城,样子发生了翻天覆地的变化,诡异的气息充斥着这个古老的城市。这一次我们将魔王城的主要构造介绍给大家,大家可要好好研究一下啊!

在这次的故事中,在 SFC 版的《风来之西林》曾经出场过的帕克至和龙都会出现,他们会在故事中充当什么样的角色呢?他们是不是揭开"谜题"的关键呢?让我们拭目以待吧。

小袖的间

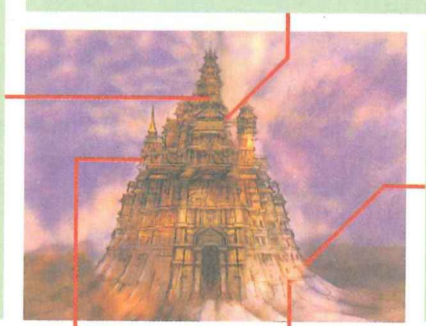


暗暗的壁灯,照在这个看上静悄悄的房间里面,这就是小袖的间。在这里面住着的是领主的女儿阿特卡公主。她一个人孤零零地住在这里,连一个佣人都没有,这到底是为了什么原因呢?

大天守



处在魔王城最上端的就是大天守,这里面住着的是城的主人,被邪恶笼罩着心灵的领主。有传说,当年的领主是一个宽厚待人,十分受居民爱戴的人,是什么让他变成现在这个样子呢……诡异的烛光照在昏暗的走廊上,在那远处的黑暗中又有什么在等待着我们呢?



遗迹入口



由于整个魔王城是建立在一个非常古老的遗迹上面,所以说在地上附近有一个通往遗迹的入口。在这个神秘的遗迹里,会有什么在等待着我们呢?

城门外廊



看上去是很重要的地方,有一种邪恶的力量包围着,不小心靠近的话就会丧命。

脱出口





是魔王城牢房的脱出口,同时也是一个神秘的迷宫的入口。





机种:GB　类型:冒险 RPG　厂商:CHUNSOFT
发售日:2001 年夏　媒体:卡带　价格:未定

STORY

在当今的世界里,计算机和网络已经渗透到生活中的各个角落,从某种意义上来说,网络已经掌握了现实中的世界。为了维护现实世界和网络世界的和平,操纵计算机和网络的高手们——"哈卡"作为网络世界的护卫者,通过制定在网络世界中的自律性程序和操纵网络卫士——"bug",一直在努力的奋斗着。然而这种和平的日子没过多久,一个叫做"瓦卢德海德"的犯罪集团,为了通过操纵网络世界从而破坏整个世界的和平,通过各种手段侵入了网络世界。他们破坏了那些自律性程序,并且使那些"bug"变得狂乱,网络世界里面一团混乱。为了使那些变得狂乱的"bug"恢复正常,"哈卡"们绞尽脑汁,终于设计成功了一种程序,用来操纵正常的"bug"和那些狂乱化的"bug"进行战斗,艰苦的收复失地的战斗开始了……故事的主人公大地,是一个在计算机和网络方面有着超常天赋的少年。一天,大地听到了在父亲的计算机里出来的呼救声,他不由得走了过去。这样,他和一个"bug"就这样相见了,围绕着大地发生的壮大的冒险故事就这样展开了……



男主人公　大地



女主人公　尤依

穿梭于现实世界和网络世界之间来进行冒险的最新 RPG《NETWORK 冒险记——BUGSITE》这次在 GB 上隆重登场了。在游戏中总共有超过 150 种以上的"bug"出现,各具特点的"bug"们是游戏的一大卖点。将狂乱化的"bug"正常化,将隐藏在幕后捣乱的犯罪集团找出来,从而阻止他们破坏世界的恐怖活动,这就是整个游戏的目的所在。

在游戏发售的时候,将会有"α"版和"β"版两个版本同时发售。在这两个版本中,虽然大体的故事差不多,但是在游戏中出现的"bug"会有很大的不同,如果想要完整地体会到游戏的魅力,看来只有将两个版本全部收入囊中了(555,现在的游戏公司可真会骗钱啊……)。和不同的"bug"进行战斗,然后收集、育成这些"bug",从而使自己的"bug"图鉴尽可能的完整,这也是这款游戏的魅力之一。我们还等什么?快去开始这惊险刺激又快乐有趣的冒险吧!

在网络世界中活跃的"bug",都被设计成为有着虫子一样的外表。种类十分繁多,大体上分为陆战型和海战型等五大种类,现在让我们大致的来介绍一下吧。

库库

◀长着和大炮一模一样的外表,它的致命一击是相当可怕的。



拉斯坦

▲外表长得很像一只奇形怪状的螃蟹,在头部巨大的钳子就是它自傲的攻击武器。

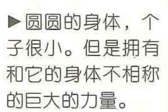
奥古蒂

◀在它的尾巴上有一个很大的圆球,看起来十分的可爱。难道说它是一个善于运用头脑的"bug"?

卡兰特

▲看起来像蛆虫一样的软趴趴的"bug",在它行动的时候也是那样一拱一拱的,应该很缓慢。





莱亚

▶圆圆的身体,个子很小。但是拥有和它的身体不相称的巨大的力量。



密克斯特

▶和前一种的拉斯坦似乎是出自一个种族,是它的变异种类也说不定。但是他们两个谁的力量更强大一些呢?

利斯坦

▼看起来晶莹剔透的样子,最引人注目的就是中间那个大圆球,难道说那就是它的眼睛吗?



斯派伊拉鲁

◀在游戏的最开始就会出现,一直陪伴着主人公进行着战斗。



埃克塞尔

◀拥有像蝴蝶一样美丽的外表,行动的速度相当的快。



吉蒂

◀拥有和犰狳一样坚固的,像金属一样的表皮,可以凭借着这个毫不顾及地向敌人发起攻击。





机种:GBA	类型:冒险 RPG	厂商:CAPCOM
发售日:7月	媒体:卡带	价格:未定

终于又要开始龙战士那壮丽的冒险里程了。这一次在龙的周围有七个来自不同种族的伙伴，由于不同的职业和各亦的种族，每个伙伴都具有不同的能力和特性。和前几作一样，如何运用这些特性，是展开冒险的关键。在某些特殊的场合中，例如要打开那些紧锁的门，或是要飞跃那些不可跨越的深谷，都需要调整伙伴们在队伍中的位置，让具有不同特性的伙伴充分发挥自己的作用。


▲在豪华的屋子内展开搜索，结果发现了金币！这是RPG的常识了。


▲可以看出大魔法使迪丝正在使用威力十分强劲的水魔法。

拯救世界的8位勇者

拯救世界的旅程是艰险可怕的，如果是一个人孤零零地战斗，那将会是意见相当辛苦的事情。所以说我们需要寻找肝胆相照的朋友们来一起展开冒险。在这里我们向大家详细的介绍主人公龙的7个伙伴。

白龙族的战士 龙


▲可以变身成为具有强大力量的龙，是龙之一族的末裔。原本和会使用强力魔法的姐姐一起，平静地生活在一个远离尘世的小村子里面，其乐融融。直到有一天，邪恶的黑龙族突然间袭击了这个小村子……

飞翼国的少女 妮娜


◀飞翼族是一个轻易不会与别的人发生争执的种族，特性就是当族人完全长大成人之后就会变身成为拥有巨大翅膀的大鸟。但是妮娜凯看上去只不过是一个活泼可爱的少女罢了。

土喽族的战士 莫古


◀莫古虽然是一个战士，但是他力气很小，在性格上也比较懦弱。但是他拥有和他弱小的身体不相称的强大的责任感。耐力很强，可以在一天之内挖掘出长达数百米的地道。

森林民族的猎人 吉利亚姆


◀居住在深山老林内的狩猎民族，热爱自然。因为是著名的猎人，他对自己在弓箭上的造诣相当的自信。拥有十分深厚的野外生活知识，有了他，我们在森林里就不怕迷路了。

技术集团 铁鬼众 比尔达

◀继承了武器和防具精湛的制作和修理技术的种族。力气强当强大，可以将挡住去路的岩石一拳击碎，但是作为伙伴相当的可靠。有传言说，他的妻子是一个十分漂亮的美人……

海人的商人 马尼罗


▲穿梭航行于各大陆之间，足迹遍布每块海洋的商业民族，也是具有深厚航海知识的海上民族。和他在一起，我们可以放心大胆的和别人讨价还价，或是在海洋上展开旅行了。

自称美貌的大魔法使 迪丝


▲沉睡在原故遗迹内的大魔法使。由于沉睡的时间太过久远，以至于大部分强力的魔法都已经记不太清楚了。但愿在和boss进行战斗的时候她要记起来才好。总是对自己的美貌十分的自负，其实……

盗贼集团的小偷 丹库



▶在他很小的时候，被盗贼集团的长老拾到。故乡到底是什么样子，自己的双亲是谁，在丹库的心里早已经没有一点印象了。他的愿望就是学到究极的盗贼技，对别人身上的东西总是充满了不适当的好奇心。

灵活运用每个同伴的特性!!

由8个人组成的冒险队伍，什么时候运用哪个同伴的特性是展开冒险的关键。一般来说，站在队伍最前边的，就是能够运用他的特性的伙伴。在某些场合，也可以当作迷你游戏来进行。

丹库的场合

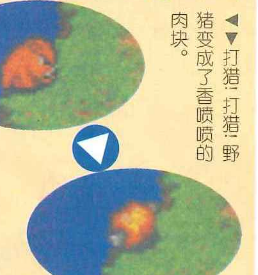




▲只见丹库在门前站了一小会儿，哈哈，原本紧锁的门就乖乖的打开了。

吉利亚姆的场合


▶在大地图上发现了野猪！这回可是猎人出身的吉利亚姆大展身手的好机会了。


◀▼打猎！打猎！野猪变成了香喷喷的肉块。



GAME BOY 大战

FOR GAMEBOY ADVANCE(假题)

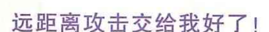
机种:GBA　类型:SLG　厂商:任天堂
发售日:2001年夏　媒体:卡带　价格:未定

下面为大家介绍的是《GAME BOY大战》系列的最新作。首先为大家介绍在游戏中登场的主要角色情况。另外，索敌模式和地图编辑模式等在本作中新登场的要素也会为大家介绍。

战役中活跃的将军们

在每次的战役中玩家将成为司令官指挥手下的将军们在地图上战斗。此模式下，你手下的将军担任着非常重要的角色。比如每个将军都有自己擅长的作战地形和能够使用的必杀技。即使在同一个地图上根据你所选择的将军角色不同，地图的内容也会发生变化。在一关CLEAR以后的分支也会产生变化。下面就为大家介绍左右战局的各将军的情况，希望会对你的游戏有所帮助。

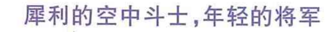
模拟类FANS也能够轻松上手的新要素一举公开！



比利

远距离攻击交给我好了！

看起来好象是个不可靠的家伙，但是千万不要轻视他的实力哦。他的影响力很大，除了自己带领的蓝月亮军团以外，他还和很多军团保持着密切的联系。从他手中的枪我们就可以知道他是个擅长射击的天才。远距离的炮击最能发挥他的能力。



伊格尔

犀利的空中斗士，年轻的将军

受父亲的影响从小就对飞机有着特殊的感情。因此他的空战能力非常强大，但也因此非常不习惯水战。虽然他和擅长水战的毛普经常争吵，但是两个人在战场上是彼此非常信赖的伙伴。

雪啊，下的更大些吧

穿着好象圣诞老人的老将军，擅长在雪地环境的战斗。如果使用他的将军特殊技“SNOW WHITE”预先降雪的话可以在战斗中最大限度发挥他的特长。



一发逆转的强力必杀技!!

▼每一个将军都有属于自己的超必杀特技，如果灵活运用的话可以在战斗中取得先机。根据下图我们可以看出，毛普的强力必杀技“GAINT WAVE”是可以将敌军全体单位都给予很大破坏的恐怖招式。



毛普

让你看看海盗的能力！

过去曾经做过海盗，但是因为出色的才能被提拔为将军。你可以充分发挥他做过海盗的经验，在水战中他是非常值得信赖的。不过他有恐高症，不要指望他在空战中会有什么出色的发挥。与伊格尔的关系非常亲密。



怀普

视野之外敌人的威胁

这个系列的最大特征就是上手容易。但是为了满足高级玩家的需要，本作也为大家准备了专家模拟类游戏迷也能够愉快体会乐趣的要素。其中之一就是“索敌模式”。在这个模式下玩家只能看到部队视野所及范围内的情况，视野之外的敌人无法看到。因此要指定防备视野外敌人攻击和敌人难以发现的行军战略。





◀随着玩家的每次进军回合，视野会相应发生变化。



▶建议玩家慎重选择进军路线。

可以自由的做成地图

在本作中，新增加了新鲜有趣的地图编辑模式。在这个模式里面，我们可以按照自己的喜好自由地做成地图。虽然说游戏中一共有100多个地图，但是仍不满足的玩家也是大有人在吧。那么，这个模式可以让他们心满意足了。另外要说的是，可以通过GBA的通信机能来交换做好的地图。



◀不但要安排好各种地形，而且也要注意战斗单位的初期安排。

▶可以利用通信机能有交换。





机种:GBC	厂商:任天堂	类型:ARPG	发售日:3月8日

"塞尔达传说~不可思议木之实"隐藏要素

用 GBA 玩时追加的新道具

时空之章		大地之章	
100 卢比商店		100 卢比商店	
场所	过去。9,6	场所	13,6
商品	ガチャのタネ、アドバンス指轮、未识别の指轮,各 100 卢比	商品	ガチャのタネ、アドバンス指轮、未识别の指轮,各 100 卢比
用 GBA 玩的缺点			
众所周知用 GBA 玩某些 GBC 的游戏时候画面会变暗,不幸的是这次的塞尔达也有这个缺点,用 GBA 在玩大地之章的时候春季的颜色与 GBC 中夏季的颜色相同。			

铁盾(LV2 盾)取得方法

时空之章

取得条件:得到マグネグローブ后

在ウーラ世界中使用マグネグローブ、在东南方得到あかい铁。

同样,使用マグネグローブ、在西北方得到あおい铁。

将あかい铁和あおい铁混合成カタイー。

在ウーラコクホウのかじや中选择「やれ」指令后得到铁の盾。

大地之章

取得条件:得到にんぎょスーツ后

在过去的ミカズミ岛的左下方的洞窟处通过潜入海底进入洞库与洞窟中的トカゲ对话。

隐藏的最后剧情

当玩家从用 LINK 系统完成整个游戏后会出现隐藏的剧情,林克要去打倒最终 BOSS 救回 ZELDA 公主,很多玩家都不会通过最终的迷宫,懂日文的人只要跟玛卡之木对话就可以得到提示,只要领会了这句话就可以找到最终 BOSS 迎来最终胜利。提示语:不要被假眼迷惑(只要不走眼睛看的方向就可以)。

取得ホワイトソード(LV2 剑)的方法

大地之章 道具	场所	条件	时空之章 道具	场所	条件
コッコずかん	ホロン村	アチチの実	ポウのとけい	ヨール墓地	パワーブレスレット
ロンロンたまご	ホロン村北	-	レターセット	レンヌの村	-
ブキミドール	随机	-	ニオイぶくろ	レンヌの村	-
鉄のナベ	ホロドラム平原	パワーブレスレット	デリシャスおにく	ミカヅキ島[今]	ロックちょうのハネ
ヨーガンスープ	ウーラ世界	ロックちょうのハネ	わんこのおめん	おめんやさん	-
ゴロンつぼ	ゴロンやま	水かき	鉄アレイ	レンヌの町	-
サカナ	水びたしの村	-	げひんヒゲ	シメトリ村[昔]	まめでっぽう
メガホン	ホロン村北	-	大ウケするネタ	レンヌの町	-

GO TO NEXT PAGE

大地之章				时空之章			
	道具	场所	条件		道具	场所	条件
	キノコ	コッコやま	—		おセンチえほん	レンヌの村	—
	木ぼりのハト	水びたしの村	—		まほうのオール	随机	—
	キカイあぶら	ホロン村	—		海のウクレレ	レンヌの村南	—
	ちくおんき	ホロン村东	—		おれた剑	かえらずの海がん	いれかえフック
	—	まよいの森	通过LV-5迷宫		—	—	去复元之壁进行复原仪式即可得到
	—	—	听说「西に行くほど暑く」后在循环的场所按照冬秋春夏的顺序变换季节再向左即可得到				

增加炸弹上限



大地之章	时空之章
在ウーラ世界中的商店中买到。	在去第四个迷宫的途中（过去），经过一段台阶向左走会发现一个水池，向里面扔炸弹就会出现精灵问你问题，回答为炸弹。

增加木之实上限



大地之章	时空之章
在ウーラ世界中的商店中买到メンバーズカード然后在ホロン村的地下商店买到。	当取得所有的木之实后再次来到那个身上绑着气球的老人的地方对话。

增加装备指轮上限的盒子



大地之章	时空之章
ゴロン山山腹的洞窟中取得。	必须从过去的世界进入现在商店进不去的栅栏的地方。用300卢比买到。

LV3的道具取得方法

在游戏中除了能得到LV2的道具以外，利用LINK和あいことば系统还能够得到最终的道具。取得方法分为：先玩《大地之章》再玩《时空之章》和先玩《时空之章》再玩《大地之章》，以下就是取得方法。

	大地之章→时空之章	时空之章→大地之章
LV3的剑：マスターソード	先在时空之章中现在的（9，8）得到あいことば然后在大地之章的（14，8）输入就可得到大地之章的マスターソード。将得到的あいことば回到时空之章的玛卡之树中输入就可得到大地之章的マスターソード。	先在大地之章中的（5，14）得到あいことば然后在时空之章中现在的（2，11）输入就可得到时空之章的マスターソード。将得到的あいことば回到大地之章的玛卡之树中输入就可得到大地之章的マスターソード。
LV3的盾：かがみのたて	先在时空之章中过去的（14，3）得到あいことば然后在大地之章的ウーラ世界的（4，4）输入就可得到大地之章的かがみのたて。将得到的あいことば回到时空之章的玛卡之树中输入就可得到大地之章的マスターソード。	先在大地之章中的（3，14）得到あいことば然后在时空之章中过去的（6，11）输入就可得到时空之章的かがみのたて。将得到的あいことば回到大地之章的玛卡之树中输入就可得到大地之章的かがみのたて。
炸弹上限变为50个	先在时空之章中过去的（7，10）得到あいことば然后在大地之章的ウーラ世界（3，8）输入。将得到的あいことば回到时空之章的玛卡之树中输入。	先在大地之章中的(12，6)得到あいことば然后在时空之章中现在的(14，12)输入。回到大地之章的玛卡之树中输入。
木之实上限变为99个	先在时空之章中过去的（1，10）得到あいことば然后在大地之章的（6，10）输入。将得到的あいことば回到时空之章的玛卡之树中输入。	先在大地之章中的(15，9)得到あいことば然后在时空之章中现在的（10，8）输入。将得到的あいことば回到大地之章的玛卡之树中输入。
可装备的指轮变为5个	先在时空之章中现在的(8，6)得到あいことば然后在大地之章的（9，13）输入。将得到的あいことば回到时空之章的玛卡之树中输入。	先在大地之章中的(16，8)得到あいことば然后在时空之章中过去的（4，2）输入。将得到的あいことば回到大地之章的玛卡之树中输入。



KYOUI："等了很久，《塞尔达》系列终于有新作了，这次的《时空之章》和《大地之章》剧情即独立又相互联系，要想完整的玩完本作就必须具有两个章节并具有一台GBA，这也就是我在GBA正贵的时候买GBA的原因。本文是我在玩这个游戏的时候的一些心得，难免有错误或者遗漏之处，希望大家指出。"

laser："网络部的KYOUI君是编辑部里最早拿到GBA的家伙，每次他在那里美滋滋地捧着GBA狂玩不止的时候，大家都会有一种拎起大棒子给他暴打一顿的冲动。不过，这个可怜的家伙买了主机却没有钱买卡，只好在那里用GBA玩GBC的卡……不过这样也好，要不然就没有这次这么详尽的补充攻略了。"

文／KYOUI　责编／laser

三国的真相

拨开迷雾见诸葛

文/非天工作室



我们前面的几篇文章，看起来使很多读者不满，骂我们“抄书”的有之，骂我们“胡说”的有之，说明陈寿“公报私仇”的有之，论证史书本来就不可信的也有之。看了这些反馈意见，我们一则以喜，一则以忧。喜的是：如果没有反对意见，本身就失去我们写这个系列的意义了；忧的是：如果游戏玩家都是这样一些人，果然游戏到今天还不能为全社会所认同，还背着“精神鸦片”的不公正骂名！

那么，我们写作这个系列的意义究竟是什么呢？这使我们想起了前几天在网上看到的一篇文章，名为《冯小宁痛心疾首无法理解》，说的是：“一群天津市三年级的小学生近日在电影院里看到《紫日》里日本兵拿中国活人练刺杀的镜头时，竟然发出了哈哈的笑声，消息传出，举国哗然。昨日专程赴沪出席《紫日》上海首映式的导演冯小宁痛心疾首地说：‘这是一起严重的事件，如果说日本的年轻一代因为教科书的问题而不了解这场战争的实质还可以理解的话，中国的孩子们竟然不知道这段历史意味着什么，那简直就是罪过，对此，我们的家长和教师有不可推卸的责任。’”日寇侵华的历史是历史，三国的历史也是历史，但是前者尚为人所重视，后者，大家却似乎认为戏说一下无关紧要。文章引用一位叫李靖国的先生的话：“倘若听任‘戏说’之类传宗接代，泛滥成灾，将来是要付出沉重代价的！”

似乎有点上纲上线，我们也知道现在的年青人非常反感这样。但是反感归反感，若因为对真理的反感就心理逆反，认为历史不需要澄清，可就大错而特错了。游戏是一种娱乐形式，也是一种文化，我们必须赋予它更多的历史和社会内涵，才能让它健康正常的发展，才能让它为全社会所接受。我们为什么喜欢玩光荣公司的《三国志》系列呢？大家有没有发现其实它是众多三国 SLG 中，比较接近历史真实的一部啊！

为了以后可以更好地行文，我们先要在此澄清几点误解。首先，我们也是铁杆玩家，我们并不对游戏抱有偏见。有的朋友看我们骂周大荒的《反三国志演义》，竟然以为我们在骂玩家，真是冤枉！那位朋友一定是没有看过周大荒的书，不知道那是怎样一本垃圾，他或许还会以为所谓用炸药炸死曹魏名将，是受到《霸王的大陆》中“爆炎”的影响呢。其实，周大荒是民国初年的人，因为我们的文章是去年也即 2000 年完成初稿的，所以用了“本世纪初”一词——这个本世纪，是指 20 世纪，请读者朋友不要误会。

其次，关于陈寿是不是一位良史，他有没有故意歪曲历史的问题。陈寿写史公报私仇的谣传，来源于《晋书》。《晋书》载：“或云丁仪、丁 M 有盛名于魏，寿谓其子曰：‘可觅千斛米见与，当为尊公作嘉传。’丁不与之，竟不为立传。”又称：“寿父为马谡参军，谡为诸葛亮所诛，寿父亦坐被髡，诸葛瞻又轻寿。寿为亮立传，谓亮将略非长，无应敌之才，言瞻唯工书，名过其实。议者以此少之。”受《晋书》的影响，后世乃有称陈寿为“记言之奸贼，载笔之凶人”者。

然而，北魏崔浩却对此持相反的意见，浩云：“承

祚(陈寿字承祚)之评亮,乃有故义过美之誉,按其迹也,不为负之,非挟恨之矣。”清人王鸣盛亦称寿“入晋后,撰次亮集表上之,推许甚至,本传(指《蜀书·诸葛亮传》)特附其目录并上书表,创史家未有之例,尊亮极矣”,而谓《晋书》“好引杂说,固多芜秽,此亦其一也”。同时代的赵翼也持相近的观点,并责《晋书》是“不识轻重”、“无识之论”。首先,陈寿单辟一卷给诸葛亮,这在整部《三国志》中,除去帝王,再无第二人有此殊遇,说陈寿报复诸葛亮的谣言,可以不攻自破了。其次,《晋书》骂《三国志》,而从来在中国史学界对旧史的评价中,《三国志》都可以排前五名,而《晋书》要在百名以外,大家也就可以看出谁对谁错了。这是我们大段引用的史料,主要出自《三国志》的原因。

第三点,很多朋友竟然认为我们是故意贬低古人,以抬高自己,甚至还有朋友在我们揭穿了某古人的真面目以后,说:“那一定是妒忌。”笑话,我们妒忌古人干什么?!我们不是一概骂倒所有古人,只是先有破,才有立,总要先把泛起的渣滓泼出去,才好把沉在缸底的好东西捞上来。有些朋友说:“你骂曹操啊!”我们干嘛要骂?我们本身就是曹操的FANS。有些朋友说:“你骂赵云啊!”我告诉你,赵云的真实面目,也确实和他演义中的形象不同,但是事迹太少,偏差不是很远,要骂他凑不够一章,所以我们也不会下笔。这只是游戏杂志上的游戏文字,又不是史学论文,我们当然找我们不喜欢的人骂,找我们喜欢的人捧(比如,蒋干其实就很帅),你们只要看我们说得有理没理便罢。不好意思,破坏了大家心目中的偶像,对此,你们可以不看,可以骂我们“讨厌”,可是不能骂我们“胡说”。骂我们“胡说”,你倒用历史的眼光,反驳一下看看?

说了一大堆对某些读者也许是废话的话,下面让我们转入正题,就拿上面提到过的诸葛亮开刀。我们中的一员,本身就是骂诸葛亮的先锋,在网络上掀起过无数腥风血雨(哈哈,为了保护他的小命,就不公布真实姓名了),但他的部分观点,也并不能为工作室全体同仁接受。所以我们这次骂的笔调,恐怕没有骂关羽来得狠,让部分读者失望了,不好意思……

首先,说说诸葛亮的出山和他的地位巩固过程。三顾茅庐的故事大家都知道的,可是《魏略》和《九州春秋》上记载的诸葛亮主动求见刘备的故事,知道的人却很少了。书上说:“是时曹公方定河北,亮知荆州次当受敌,而刘表性缓,不晓军事。亮乃北行见备,备与亮非旧,又以其年少,以诸生意待之……”后来刘备自顾自编帽子,被诸葛亮谏阻,才注意到这个年青人——这一情节,稍加改编,也添加进《三国演义》中去。

当时荆州出名的读书人很多,刘备因为徐庶的话,就去求见在荆州士人中名声并不很响亮的诸葛亮,可能性不大,除非是基于以下两种考虑:一,有名的读书人都被刘表搜刮光了,刘备只好去找二流名人;二,刘备是想仿效“千金买马骨”的故事,通过走访一个年青人,来提高自己爱才的名声。

总之,不管刘备因为什么原因去亲自登门找的诸葛亮,既然正史上采用了这种说法,就姑且相信吧。但是后面又有一个很大的问题,那就是《隆中对》。《隆中对》素来被认为是极其高明的战略方针,但是仔细研究之下,就可以发现它具有两个很大的缺陷。一是“联吴”和“据荆”的矛盾(孙吴也想要荆州很久了,两条狗都盯着同一块骨头,怎么会不撕咬?不过,这个问题与主题无关,姑且不谈),二是怎样取得荆州的问题。就第二个问题来看,诸葛亮这篇《隆中对》如果是献给刘表的还情有可原。刘备当时只有小小一个新野,他怎样才能拿到荆州?诸葛亮再聪明,也不是邪教妖人,他不会知道刘表什么时候死,不会知道曹操什么时候南下,更不会知道刘琮那么简单就投降。没有这第一步的实行方法,《隆中对》就是一纸空文,它也许仍旧是很好的战略方针,但是大而无用,不会吸引当时连屁股也坐不稳的刘备。

因此,有人估计,《隆中对》的基本策略,其实刘备早就明白,他不过看看这个小年青思路是不是和自己一样,既然大致相同,也就不管细节了,先聘出山再说。还有人认为,所谓《隆中对》,不过是诸葛亮和刘备长时间谈话中的一些片段,连缀起来而已,本身并不是一篇真正意义上的战略对策。

先放下《隆中对》不提,诸葛亮总算出山了。可是他出山没所久,曹军南下,就把刘备打得惨兮兮地向东逃跑。演义中大篇幅渲染的“火烧博望”、“火烧新野”,其实在正史中,根本一笔都没有记载。诸葛亮出山以后的第一份功劳,其实是过江东,说孙权,联合抗曹。赤壁之战以后,“先主遂收江南,以亮为军师中郎将,使督零陵、桂阳、长沙三郡,调其赋税,以充军实。”其间的借东风、伏华容、收四郡本来就子虚乌有,而且直到这个时候,诸葛亮也主要负责内政和外交工作,根本没有上过一线去打仗。

诸葛亮第一次上阵,是在刘备攻打四川的时候,兵困葭萌,庞统战死,没有办法,才召“(诸葛)亮与张飞、赵云等率众溯江,分定郡县,与先主共围成都”。四川平定,“以(诸葛)亮为军师将军,署左将军府事。先主外出,(诸葛)亮常镇守成都,足食足兵”,仍然是文职人员。说诸葛亮用兵如神,起码在刘备生前是看不到的——刘备很少让诸葛亮带兵,并且,似乎也不是很信任他。

前人早就论证过,刘备手下有三大集团:原从(原来就跟从)集团,代表人物是关、张、赵、黄、魏(黄忠和魏延都不是降将,顺带澄清一下);荆州集团,代表人物是庞统、诸葛亮、马良;四川集团,代表人物是法正、黄权、刘巴、李严。而刘备最信任原从集团(都是老哥儿们嘛,可以理解),第二是四川集团,对于荆州集团就要差很多——尤其在老兄弟关羽死在荆州以后。后来法正成为刘备手下第一大红人,“为蜀郡太守、扬武将军,外统都畿,内为谋主”,他爱报私怨,有人劝诸葛亮向刘备进言,管管法正,诸葛亮却不敢,回答说:“主公之在公安也,北畏曹公之强,东惮孙权之逼,近则惧孙夫人生变于肘腋之下;当斯之时,进退狼跋,法孝直为之辅翼,令翻然翱翔,不可复制,如何禁止法正使不得行其意邪!”从这句话,就可以看出,诸葛亮当时的地位并不是刘备下面的第一把交椅,起码法正还压在他上面。

公元222年,刘备东征,被陆逊在夷陵打得大败,凄凄惨惨逃回白帝城。当他东进前,无数大臣都上表劝阻,只有一向主张孙刘联合的诸葛亮一言不发。有人认为,诸葛亮是同意刘备这次冒险举动的,也有人认为,诸葛亮明知道说了也没用,就来个闷声大发财。等到刘备败回,诸葛亮才仰天长叹:“法孝直若在,则能制主上,令不东行;就复东行,必不倾危矣。”可见,其实诸葛亮在刘备心目中的地位,并不象演义中说的那么重要,所谓“如鱼得水”,只是刘备笼络臣下的一句门面话而已。

到刘备临终时,他心目中比诸葛亮更加重要的臣子,如关羽、张飞、庞统、法正、黄权等,死的死,走的走,他才“托孤于诸葛亮,尚书令李严为副”,实际上让诸葛亮负责民政,而让李严负责军事。“建兴元年,封(诸葛)亮武乡侯,开府治事,顷之,又领益州牧,政事无巨细,咸决于(诸葛)亮。”至于诸葛亮军政大权一把抓,那又是以后的事情了。

讲了那么多,究竟要说明些什么问题呢?我们要说明的是,诸葛亮并不是演义中所描写的“上知天文,下懂地理”的军政两道奇才,而且也不是一出山就成为刘备心腹第一重臣的。要说他最大的才能所在,大概是在政治斗争方面,这就必须要从三大集团的互相倾轧谈起……

(待续)



"超级机器人大战"……这部华丽的系列游戏到今天为止已经有多少代了？说起来颇令小 King 汗颜——虽然自称是机战系列最铁杆的玩家，但一下子还真是说不清它总共出过多少作品了。确实是真多啊，FC、SFC、N64、PS、SS、GB、WS……几乎所有的热门游戏主机上都推出过这一标题的作品。"EN"、"运动性"、"装甲"、"限界"、这些术语也随着玩家数量的增加，成为越来越多同好交谈时的常用词汇。

不过，对于游戏中用以区分那些来自不同作品的战斗机器人类别的基本概念——"SUPER（超级）系"与"REAL（写实）系"，看来仍有些朋友感到不甚清晰，经常在网络上一些电玩站点的论坛见到有人在为某机体该属于 SUPER 系还是 REAL 系争论不休。唔，眼下正是深夜，趁着头脑清楚，让小生在此试着对这两个名词的准确定义及区别从原作故事和机体设定两方面来做一下总结，若有不到之处，愿与同好们一起进行探讨。

一、从原作来看 SUPER 和 REAL 的分别

首先顾名思义，"SUPER"就有着超级、超强、凌驾一切的字面意义。看看超级系机器人的代表同时也是始祖的《万能侠》和《盖塔合体》便很清楚。在超级系机器人的作品中，主人公及其所操纵机器人的地位是远远高于同作品中敌我双方的绝大多数战斗单位之上的；并且主人公及其机体的战绩，也对作品中的整体战局有着近乎绝对的推对作用；还有，超级系机器人的作品中通常都是善恶分明——主人公所代表的完全是人类的利益，而敌人则基本都是邪恶的外星侵略者或可怕的异世界生物——这种脸谱化的设定，体现了超级机器人作品的风格特色：单纯、明快、热血。看这类作品不怎么需要费脑子，敌人是没理可讲的坏蛋，每次打败了他们就意味着战局又向好的方面推进了一步，那种感觉是纯粹的振奋、过瘾、痛快。

那么，"REAL"的作品又如何呢？让我们也以 REAL 系——写实系机器人作品的始祖《高达 0079》来举例吧。诚然，主人公阿姆罗是资质绝顶优秀的天才机师，他的白色高达 RX—78—2 也基本可以算是 0079 年代性能最优秀的机动战士，但阿姆罗和高达的强大在作品中绝不是像万能侠那样占有压倒性优势的。就算阿姆罗有神奇的 NEW TYPE 素质，他也终究只是一个人类，高达虽然性能出众，也是仅仅在众多型号机动战士当中的一台而已；另外，尽管作品中最大限度地突出了阿姆罗和他的同伴——"白色要塞"成员们的活跃，但仔细想一想，他们的存在并不是地球联邦最终打赢一年战争的原因：甚至就算压根没有阿姆罗与高达的存在又怎样？吉恩公国大不了能多赢得几场局部战役的胜利而已，最终仍将在人力与物力的资源消耗战中被拖垮。所以，主人公及其座机即使再强，一般也不会成为独一无二、不可或缺的存在，这一点可以看作是写实系机器人作品的最大特色。



同时，写实系机器人作品中的角色也不像超级系作品中那样绝对化，像《高达 0080》里的巴尼及其同僚、《圣战士登拜因》里的托德和卡拉莉亚、《重战机艾尔盖姆》里的加布里乃至妮・摩・翰等等，都只是因立场或信念不同才成为了主人公的敌人，实在不能把他们归入坏人之列。因此，简而言之写实系作品比起超级系作品来，主题通常都更为深刻，情节更为复杂，对于登场角色的人性刻画更加细致和真实。同时，在写实派的世界观下，主人公的战绩经常都会被一些纯战斗以外的东西给抹杀掉，甚至主人公浴血奋战的行为本身对全局而言都毫无意义或会对历史进程起到反面意义，如《高达 0080》、《高达 0083》以及近年的 OVA 版高达经典《08 MS 小队》等等。

写到此处，突然想将 SUPER 和 REAL 的机器人战争卡通与标榜英雄主义的电影做一个类比：SUPER 系就像电影《超人》，主角克拉克本身便是一个特殊的存在，无论身世还是能力都和普通人截然不同，坏蛋们纵然费尽心思巧设机关，一旦超人的真正力量发挥出来，立时被打得土崩瓦解；而 REAL 系作品便如同成龙的《警察故事》，陈家驹身手敏捷、勇猛过人，但始终只是一名普通人，身份也只是个普通警员，时常会遇上强悍的对手被对方打得连滚带爬，虽然一番苦战后也能擒获元凶，但对方又凭着雄厚的财力得以保释出去，家驹则常常会因为不按规章办事被上司处分，同时还要应付罪犯对自己及女友的报复……总之，因为有写实派色彩，便不象超级派那样无拘无束，产生了很多单靠战斗无法解决的问题，多了些无奈和苦恼，也多了一些现实的味道。

二、SUPER与REAL作品中的机体设定

如前所述，SUPER系的机器人在作品中基本都是无可替代的存在，这些超级机器人通常隶属于某科学研究所或某些特殊机构，并且都使用一些特别的神秘能源进行驱动，如万能侠使用的光子力能量、盖塔使用的盖塔线、勇者雷汀使用的念动能量、战国魔神使用的陨石能源、巨神伊汀使用的伊汀能量……等等，这些能源因为各种原因，只被主人公所属的机构或团体掌握，而主角所操控的机器人便是受到这些特殊能源恩惠的唯一的宠儿，因此这些机器人才能够凭着它们威力无穷的独门必杀技所向披靡。也有些超级机器人的能源和机体材料并不那么独特，但通常都因为造价极为昂贵或开发者死亡等原因而保有其独一无二的地位。至于操控着它们的机师即各作品的主人公们，多数也是因为拥有某种特殊资质或宿命才得以成为它们的操控者。

这样，我们便可以大致总结出超级系机器人的特点：1、在作品中有着超级王牌般不可撼动的唯一至尊地位（万能侠及超电磁侠不只一台，但在原作中基本都是独立作战的，所以并不矛盾）。2、造价夸张地高昂，并且有很多机体采用非常稀有的能源和金属材质。3、拥有威力奇大的特殊攻击武器，而且因为基本都要凭借机体所使用的特有能源或主人公独有的特殊能力才能够使用，所以旁人无法仿造。4、通常都是只有拥有特殊能力或受过特殊训练的主角才能够启动和驾驶该机体（也有一些例外，如万能侠和无敌钢人泰坦3的情况）。



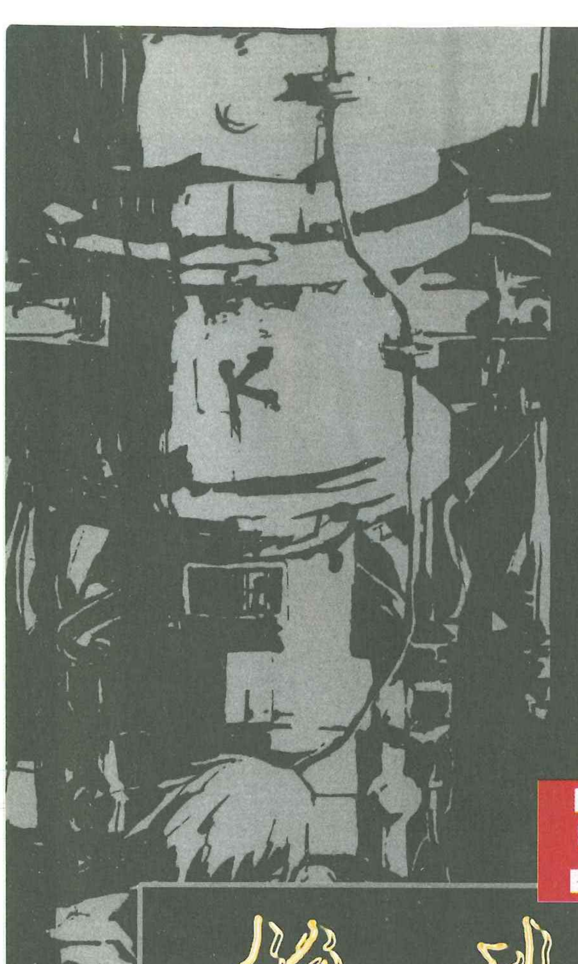
接下来说REAL系，从REAL的含义“写实”这个字眼就说明了这一系机器人最主要的定义标准：写实系机器人基本都是象现实世界中的战斗机一样，作为一种普通的泛用型兵器而存在的，无论机器人对于机师、还是机师对于机器人，都绝不像超级系那样几乎是无可替代的存在。虽然你可以说NEW高达是阿姆罗的象征、超级骷髅机VF-1是一条辉的化身、SPT雷兹纳是飞鸟英二的专用机……但这些机体也完全可以让同一部作品中的任何机师去操控。同时，这些专用机也并非没有量产的可能，只不过因为高性能的机体和武器，如果让作为精英的主角以外的普通战士使用，不大可能得到充分的发挥，所以没有必要量产而已。另外，写实系机器人当中也有采用特殊能源的情况，如《魔装机神》中魔装机用精灵力和生体能量驱动、《圣战士登拜因》中灵力战机要用灵气进行辅助操控等，但那只是因为世界观设定不同，在作品中的世界里，这些概念被看做一种常识，而并非特殊的存在。

那么，这便让我们来总结写实系机器人的特点吧：1、在作品中主角机不具有独尊的地位，存在许多与主角机性能相近的敌方或友方机体。2、如果有需要，主角的专用机也可以大量生产。3、主角机可以拥有一些相对而言比较特殊的武器，但多数常用武器与作品中的其它机体相同。4、主角以外的登场人物只要懂得操作方法，谁都可以去驾驶主角的机体（极少数的场合需要预先切换机器人电脑中的机师生体资料，如新世纪EVA；也偶尔有认定专属机师的情况，如魔装机神——普通魔装机则无限制）。

以上。



……从满是钢铁巨人的冥想世界中将那个流连忘返的自我拉回现实，看看窗外，天已经快亮了。住处附近工地的噪音又响了整整一夜，某种施工机械的声音听上去就象司马亮驾驶的大猛犸在不停地奔跑……突然觉得好困……对了，在倒下进入熟睡状态之前还有两件事，一是把这段文字发到催我结稿的E·T兄的电子信箱，真抱歉拖了这么长的时间……二是在文字结尾处感谢一下清盛老弟，在本人疲惫不堪地赶这篇稿时帮了些忙……啊，好象顺序错了……

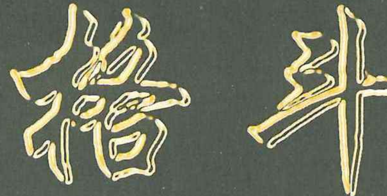


史上最高对战游戏超大专辑

锐意制作中，堪称史上最完全格斗游戏专辑的《格斗秘笈 2》(暂定名)即将在五月与大家见面。以“最新，最全，最权威”为目标而制作的格斗游戏读本，必然将给身为格斗迷的你以不一样的震撼和感动，全书以权威性实用性为主旨，兼顾趣味性和观赏性。将市面上最新的格斗游戏大作，包括家用机和业务用机的所有王牌作品一网打尽全部收集。

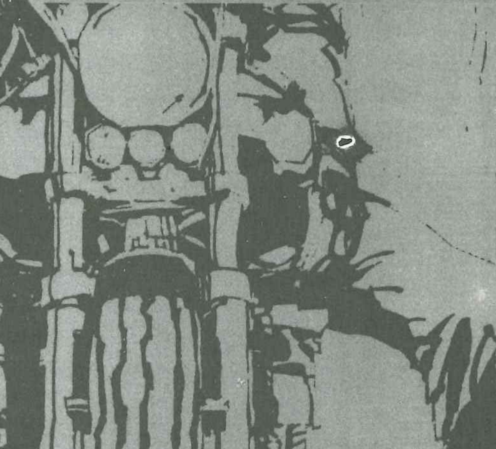
从基本出招表，技解析到连续技分析，玩友们期待的格斗大作将被从头到脚进行滴水不漏的解剖。独家权威资料披露将你了解游戏背后的故事，爆笑格斗四格则让你在练习之余开怀一笑。目前可以部分披露的机密制作情报如下：

五月隆重上市






格斗秘笈 2



所有的格斗迷，让大家久等了

1. 大期待 KOF2000 全面分析。
2. 罪恶克星 X 完全格斗教程——成为罪恶高手之路。
3. CAPCOM VS SNK，SNK VS CAPCOM 强化版的全面介绍和分析。
4. 超级格斗游戏大作 VR 战士 4 进阶教程。
5. 大好评期待的“死或生 3”。
6. 格斗游戏背后的秘密。

如果你是菜鸟，《格斗秘笈 2》能让你变成高手，如果你原本就是高手，那么它足以令你傲视群雄独孤求败。可以这么说，作为格斗迷，你所想要的，在这本书里，全都可以找到。

本书封面待定

游民画廊

GAMER'S GALLERY

《安迪》——这次的画屋可说的上是让博加德一家欢聚一堂啊。色彩很不错，laser很喜欢这种蜡笔加水彩的方法。不过安迪的表情太僵硬了。

作者／山东省青岛市　灵轩漫画工作室

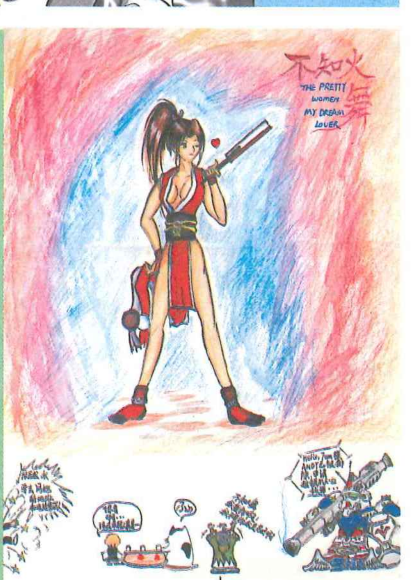


《圣剑传说 of 猛男》——林兄弟真是够意思，又送了一堆的画稿让laser分期品尝，呵呵，多谢了！画稿没什么可说的，绝对是专业水准，大家如果能将把那些小字看清楚的话……暴笑。

作者／广东省　林卓豪

《特瑞》——很喜欢你在色彩上的搭配手法，特瑞的姿势也很漂亮，最精彩的就是画面右上方的『Terry』这个字……（玩笑玩笑，别打我）但是头发处理得不够理想，还有，手指也太粗了吧……

作者／广西省河池地区　佚名



《不知火舞》——作为画面的中心和重点，不知火舞表现得不是很理想，只有头发描绘得很出色。倒是画面下端用来搞笑的小画面画得很出色。

请作者速与本刊联系，以便邮寄赠刊

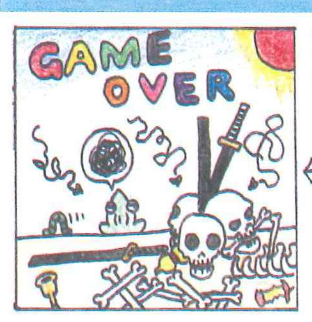
《真说侍魂之三个同伴没水喝》——葛冰小弟（可以这么叫吧）在来信里对laser主持的几个栏目给于了极大的支持，在这里laser表示感谢！：~）四格画得既简单又有趣，三个笨蛋的表情掌握得很准，记得下次画得更漂亮些啊。

作者／山东省青岛市　葛亮









动漫10年

DO YOU REMEBER LOVE——记《MACROSS》(下)

对于《MACROSS》的游戏来说，估计没一个老资格的玩家都会烂熟于心。虽然和现在比起来，那种朴素的画面和简单的音乐已经算不上什么，但是当初给自己的那一份震撼，那一份感动，无论是谁都忘记不了的吧。在这里，既然我们是怀旧，就让 laser 把以前的老游戏翻出来让大家再次怀念一下。至于新近推出的《MACROSS》游戏（例如在 DC 上的《M3》），不知道为什么，是事过境迁，还是人面桃花，laser 玩起来再也没有当初的感觉了……

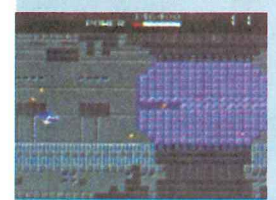
游戏的 MACROSS

《超时空要塞 MACROSS》

机种:FC	厂商:NAMCO/BANDAI	发售日:85 年 12 月 10 日
游戏类型:STG	售价:4500 日元	媒体:卡带



在当时《MACROSS》动画风靡一时，这一款游戏推出之后立刻吸引了无数既爱动画又爱游戏的玩家们的目光。可怜 laser 那时候还小，相当的幼稚，连 NAMCO 和 BANDAI 是干什么的都不知道，呵呵，真是惭愧。由于当时的技术还没有完全的成型，再加上红白机技能上的不足，从而导致了这款游戏有很多不尽人意的地方。整个游戏只有三个画面贯穿始终，分别是宇宙、敌人的舰队和敌舰内。敌人和 BOSS 都是由简单的方块构成，只能马马虎虎看出个大概的意思。但是值得一提的是，游戏的背景音乐采用的是动画版的著名插曲——《小白龙》。虽然 FC 简陋的音源不能够完美地将那种感觉体现出来，但对当时的玩家们来说，已经足够使他们疯狂一阵的了。更令玩家们吃惊的是，自己操作的战机也和动画里面的一样，可以自由的变形成为 FIGHTER、GERWALK 和 BATTROID 三种战斗状态，三种战斗状态合资具有不同的特性。“玩起来的感觉就是《MACROSS》！”——这样的说法在玩过这款游戏的玩家们口中经常可以听到。这在当时来说，已经是相当不错的了。



《超时空要塞 MACROSS 2036》

机种:PC－SCD	厂商:NCS	发售日:92 年 3 月 4 日
游戏类型:STG	售价:7200 日元	媒体:CD－ROM

十分经典的游戏，画面华丽，手感上佳。游戏类型采用的是在当时很流行的横向射击形势，而玩家操纵的战机理所当然的可以变形成为 FIGHTER、GERWALK 和 BATTROID 三种战斗状态，。在《MACROSS》系列的游戏中，这是第一款中间加插了动画和配音效果的，虽然效果并不是很理想，但在当时已足够让众玩家疯狂痴迷的了。可惜 laser 翻穿了资料库，找遍了 internet 的各个角落，都没有找到相关的图片，否则一定让大家一饱眼福。可惜可惜。

《超时空要塞 MACROSS——永远之爱歌》

机种:PC－SCD	厂商:NCS	发售日:92 年 12 月 4 日
游戏类型:SLG	售价:7400 日元	媒体:CD－ROM



由于在这之前推出的《超时空要塞 MACROSS　2036》大受欢迎，于是 NCS 公司趁热打铁，以很快的速度在当时最先进的机种 PC－SCD 上推出了另一个版本的《MACROSS》游戏。游戏中所表达的故事是《MACROSS》剧场版之后的故事，绝对属于原创！另玩家们大出意外的是，这次的游戏类型居然不是大家熟悉的射击，而是改成了战略模式！出场的角色可以在战斗中取得经验值来提升自己的等级，是游戏具有相当的战略性。除此之外，游戏在进行的过程中穿插了大量的过场动画和配音，使玩家在玩的时候身临其境。尤其是在最后一战的时候，不停放着的是让无数人痴迷的《可曾记得爱》（亦是由饭岛真理倾情演绎），那种感觉，真的是太舒服了。



《超时空要塞 MACROSS SCRAMBLED VALKYRIE》

机种:SFC	厂商:BIG WEST. ZAMUSE	发售日:93 年 10 月 29 日
游戏类型:STG	售价:8800 日元	媒体:卡带



这是最让 laser 印象深刻的《MACROSS》系列游戏之一，精美细致的画面、优美动听的背景音乐、极易上手且丰富多彩的系统、多种多样且真实原著的敌人……让当时刚刚拥有 SFC 的 laser 沉迷其长达数月之久。画面音乐虽然没有 PCE 上的出色，但是接近完美的游戏性足可以弥补这些不足。游戏采用的是横向射击形式，而且采用的是《MACROSS》电视版的著名画面做背景，让玩家的投入度大幅度增加。更有三架型号不同性能的战机供玩家选择，分别是一条辉驾驶的 VF15OL－S、麦克斯驾驶的 VF15OL－A 和米莉雅驾驶的 VF15OL－J。再加上每款战机的三段变形，灵活机动的运用是通关的关键，游戏的难度也是不小的。顺便提一句，在过最后一关时，激烈的战斗配的居然是那首舒缓悠扬的钢琴曲（《可曾记得爱》），当然在 laser 的心中剩下的只有“震撼”两个字……



《MACROSS DIGITAL MISSION VF－X》

机种:PS	厂商:BIG WEST	发售日:97 年 2 月 28 日
游戏类型:3D－STG	售价:6800 日元	媒体:CD－ROM

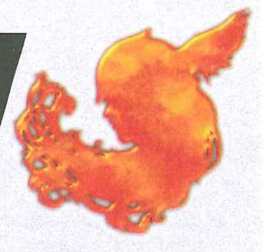


时隔四年，《MACROSS》的游戏终于又在大家面前出现了，而且这次的平台就是当时大红大紫的此时代主机 PlayStation！虽然开发商没有将 PS 的机能完全吃透，但华丽的画面已经够让玩家们目眩神迷的了。游戏最独特之处就是完全脱离了动画版的故事情节，原创了一段精彩的故事作为游戏的背景。而战机则仍然是采用了



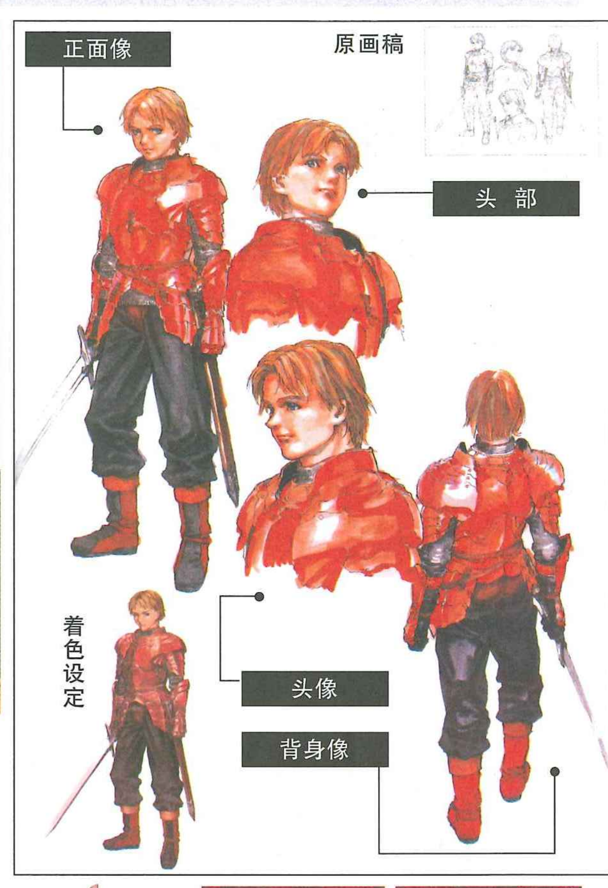


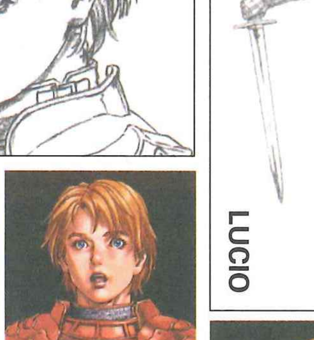
《女神传说 VALKYRIE PROFZFE》人物设定超公开



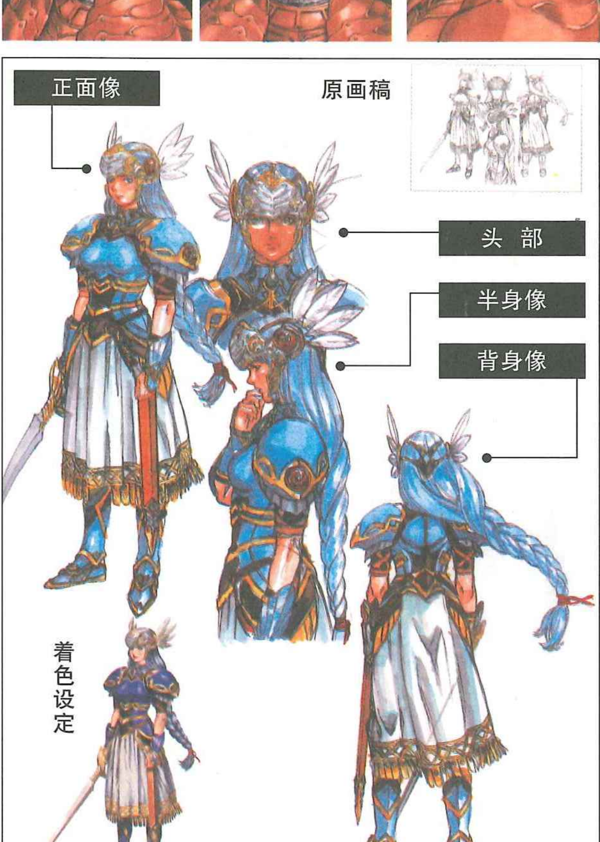


























《MACROSS》系列的变形战斗机，玩家可以以主观视点来与敌机进行战斗，来执行一个个给定的任务。当然，战机和动画版的完全一样，同样是可以进行三段式的变形。另外，在游戏中加插了一段原创的动画 opening，画面相当的不俗，绝对值得一看。

《超时空要塞 MACROSS　可曾记得爱》

机种:SS	厂商:BIG WEST	发售日:97 年 6 月 6 日
游戏类型:STG	售价:6800 日元	媒体:CD－ROM

在《MACROSS》剧场版“可曾记得爱”让无数动画迷疯狂痴迷的时候，根据它改编成的游戏也在 SagaSaturn 上登陆了。游戏同样以横向射击来进行，不过将 2D 的画面加入 3D 的感觉，在变形战斗机的前方、后方、左方和右方都会有敌机出现，这种感觉很让人觉得有真实感。最值得一提的是在游戏开始的时候有一段相当精彩的原创动画，素质极高，而且还加插了原声配音，绝对的值得珍藏！当然最感动的就是在最后一关的时候，一边紧张地战斗，一边聆听着那首婉转的《可曾记得爱》，心里面真是有一种说不出的感觉……



（完）

首办欣赏 ShouBan

在过去的几个月里，相信大家一定把《机器人大战 α 外传》打穿了好几遍了吧，laser 因为一直在忙，所以一遍也没有打穿……555　痛苦。这次首办欣赏给大家介绍的是《外传》中新出场的机体，来自《战斗机甲》中的萨芬格尔。虽说是新家伙，但是 laser 就一点也不喜欢，看看它的那些招式，简直是在闹笑话吗，不知道眼镜厂为什么要找这个纯搞笑的家伙来出场，要是换成《五星物语》中那些威风凛凛的 MH 该有多棒啊。可是 E. T、paladin 这些家伙就不这么认为，他们对这个新出场的家伙爱护有加，理由只有一个——“实力强”！呵呵呵，看它那像甲虫一样的脑袋……

这次萨芬格尔的首办是 laser 费了好大的力气才从资料堆里面翻出来的，大家好好欣赏吧！



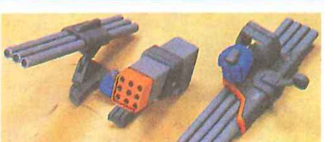


▲威风凛凛的萨芬格尔全身像。



►这就是装首办的盒子了，不知道什么时候国内的玩家也能够享受到这种待遇。





▼◄从这些零部件可以看出首办制作者的精细，不过萨芬格尔的脑袋不管 laser 怎么看还是像甲虫……







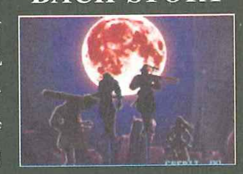
责编／DRAGON

THE BIBLE OF KINGS 王者之书



机种:ARC　厂商:SNK　类型:横版格斗　发售日:发售中　基板:MVS

BACK STORY



2001 年战国时代的武将因为一种神秘的力量复活了。他自称为将军，妄图实现在过去没有达成的野望……通过武力统治世界，并开始了疯狂的破坏行动。几乎同时，过去消灭将军的四个忍者也复活并再次担任起灭亡将军的使命。数百年前的激烈战斗即将重现……

新系统设定

原有的仲间系统健在！？

前作中被击败的敌人主角（其中一部分）可以随时听候玩家的调遣，本作中也设置了这样的两个敌人 BOSS 可以加入仲间，算是前作系统的部分保留。



简练的连击系统！！

拳击接投摔、斩击与拳击的组合、使敌人浮空的必杀技、DASH 攻击等，根据战场千变万化的情况可以采取不同的连击战术。而且所有攻击都可 CANCEL。



消灭“将军”为目的的忍者四杰

影连—KAGETSURA—

横方向攻击非常强悍的正统派主角。尤其是通过输入指令↓↓B 的突进技非常强。初次玩本游戏的玩家最好先选择这个角色来熟悉系统。



红—KURENAI—

游戏中的女性主角，没错，她是属于速度型的主角。红的判定时间非常短，以 B 键的空手攻击为主要攻击手段。适合反应敏捷的玩家。



金刚—KONGOH—

看他的样子被称做忍者真的有点奇怪。但是从画面中相信大家也能看出，这是一个力量型的主角。这可以说是平衡作品中角色特点的特殊设定。



金之隼—FALCON—

这是速度与力量完美平衡的主角，华丽的攻击是此主角的主要特点。此主角的对空技非常多，所以也要注意下落会留给敌人的反击机会。



连续报道

Virtua Fighter 4 for YOU

●厂商:SEGA　开发:AN2 OF CRI
●媒体:NAOMI2●类型:对战格斗

从目前公布的游戏画面读解四个新要素检证!!

无论是从读者来信上，还是看日方刊物上的读者期待榜，现在可能全世界的绝大多数FANS都在热烈期待着《VIRTUA FIGHTER 4》(以下简称VF4)吧?

这次我们为大家奉献VF4的全部新情报，而中心主要是围绕新系统进行说明，当然这样的介绍会随着新要素的公布而一直维持下去，让那些期待本作的朋友们可以以最快的时间了解新的消息和变化。

新事实 1

新主角

这次增加了一个使用少林拳的主角，他的名字叫雷飞。从目前公布的资料来看，少林寺和尚雷飞的攻击有如行云流水一般，当然这是此角色格斗时的特征。遗憾的是，资料的公布非常有限，除了从画面中我们可以了解到的这些以外，这个角色还有什么秘密呢?

上三路的攻击仿佛非常丰富，估计缺少下盘的攻击路数。

雷·飛　少林拳法

新事实 2

初次发表的使用角色

到现在为止的消息中我们知道，新作中一共有葵、影、晶、佩、洛、雷和沃共7个主角出场。

这次的舜帝和杰夫利是初次发表将被加入VF4的，两个主角都残留有浓厚的VF3的印像，不知道其他的主角将会变成什么样子?

在这里我们不敢做过多的猜测，不过真的希望那些原来VF里的角色能够都重新出现在这里，必竟VF是一个一直没有抛弃任何角色的对战格斗游戏。另外，也希望会有新角色再加入，多希望在新的VF里可以见到更多新的面孔，我们还是相信NAOMI2基板的实力，她有能力做得更好!



舜帝

醉拳高手。上次是为了查看自己的弟子是否是背叛了正义而出山的。

从招式上看，基本上全是前作的姿式，目前没有发现什么变化!



杰夫利

为了正义而造船参加这次的大会，不知道他梦想的船究竟完成了没有。

所有的投技仿佛都没有改变，期待有新的招数增加。

新事实 3

新动作

随着VF系列的不断进化，这次的作品中主角的技能和动作也有了新增加。虽然我们还不能确定那就是新的动作，但是以下图像中的招数你见过没有?

对于新加入的动作，实际上来说并没有确定的公布，一部分画面也并不说明有完全原创的动作加入。所以说要确认这一消息的准备性，还需要等待厂商近一步的公布。

不过原来的VF系列并没有太过于繁琐的动作要素，这样才使得游戏简洁明快，真希望这次的新动作不要产生画蛇添足的效果。



正面的攻击竟然可以随意的回避，这在原来的设定上基本是不可能的，难道本作……

新事实 4

新STAGE

我们曾见过在新作中可能出现的雪和沙丘上的中国式建筑的STAGE。这次还有三个新的STAGE介绍给大家哦。每一关都对应了NAOMI2基板，功能十分强大。



无论是夜晚还是白天，光源的处理远远高于前作，有些非自然光的效果达到了乱真的地步。



NEW SYSTEM 攒气攻击

攒气攻击不仅可以使攻击力大幅度上升，而且可以破坏敌人的防守，取得明显的效果。

尤其对于一心防守的敌人使用最为有效。不过现在还不知道攒气的时间多久才合适，攒气时间的长短会极大影响到战术的采用。

图中是 LAU 采用攒气攻击后出现的动作画面。因为 LAU 的身体姿势非常低，因此可以有效地闪避敌人的上段攻击。每个主角都有一种攒气攻击设置，但是好象根据选择的攒气攻击不同，战术的采用也不相同。


攒气的场合

正在攒气是从普通画面中看不出来的，那么真正见效的时候才能有所表示，请注意下图。

从画面中可以看出攻击力的强大，瞬间夺回体势。


不攒气的场合

不攒气是从普通画面中看不出来的，那么真正见效的时候才能有所表示，请注意下图。

从画面中可以看出攻击力的弱小，但是不能夺回体势。

NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM

NEW SYSTEM 受身

在受到敌人的攻击以后，在着地的瞬间输入指令的话可以使用受身。

通过受身的使用可以躲避敌人的追击，但是以前的 VF 系列中都非常重视起身攻击，这方面的攻防变化也非常有意思。

这次使用受身真的就可以安全了吗？还是存在一定的危险性呢！必竟 VF 是一个平衡性非常高的作品，它不会单纯的鼓励攻击或者防守。


首先是对手的跳跃攻击，从画面上判断属于压制技，而己方则刚被攻击倒地，于是便发动受身……

受身成功就是就是右边的样子，这样成功以后就会获得攻击形式上的逆转，使攻击优势重回己方。

Virtua Fighter 4个新系统

本次的新作 VF4 的主题之一就是原点回归。但是，这不仅仅是一种回归，而是为了游戏更加容易、系统更加优化和游戏更加具有可玩性而采取的办法。

相信大家都有一肚子的问题，这里我们只能回答一小部分，真正的奥秘需要玩家静心等待新消息的公布或者在游戏中自己去寻找。

NEW SYSTEM 墙壁间的攻防

将敌人逼到角里通过连续的攻击将墙壁打破，使对手摔出战场取得胜利是 VF3 非常进化的地方。

这样玩家在接近墙壁的时候通常会产生紧张感，一般处于靠近墙壁的一方总是处于非常不利的局面。

新作中可能对这个战术又进行了加强，相信在靠近墙壁时的闪避技术使用频率会变的很高，不过这样的战术合适于一发逆转。


飞燕烈脚在击中对手的同时也可以让对方失去体势，这样就可以撞破后方依靠的墙壁。

飞燕烈脚在击中对手以后，在让角色使用雷击掌，这样可以确认对方就算受身也……

NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM NEW SYSTEM

NEW SYSTEM 闪避攻击

闪避攻击虽然在 VF3 中也有采用，这次好像取消了闪避用的专门按键，难道是用摇杆输入吗？

答案是肯定的。也就是在闪避的当中进行攻击的话就可以采用这种闪避攻击的战术了。这不是某个主角的特有技术，而是系统为所有主角设定的一种通用战术。系统通过对输入指令的简化，使新玩家上手也变的非常容易。不过大家可能更加关心的是有关判定的更高级的技术部分。比如有没有 VF3 中的那种闪避投摔？闪避攻击成功后对手的状态如何等等……


对手双虎烈把攻击的瞬间输入正确的指令。

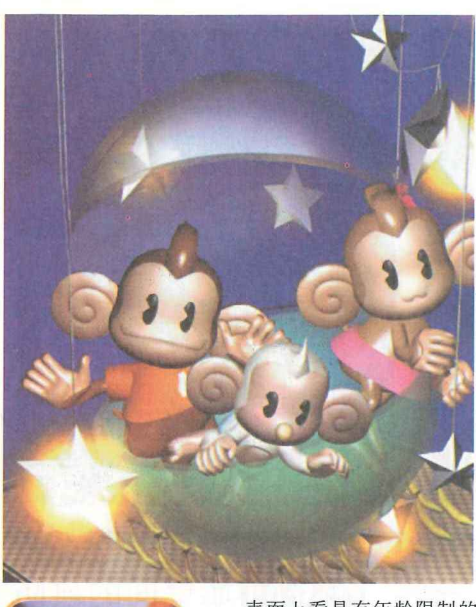

彻底完成回避动作以后，可以进行攻击。


攻击成功，可令对手出现少许浮空时间。


回避的方向正是对方攻击的方向。

虽然做出了回避动作，但是方向……


对手攻击成功，可令我方出现少许浮空时间。





简单操作，无穷乐趣——

顽皮猴大冒险

机种:ARC　厂商:SEGA　类型:3D 动作　发售日:发售中　基板:NAOMI



▲就连唯一的操作摇杆都做成香蕉状，可见厂商用心良苦。

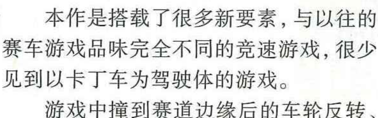


表面上看是有年龄限制的游戏，但是只要你上去试试就知道，那里可包含着无穷的童趣在其中。如果有一天和女朋友在闲逛的时候见到它，可不要放过这个可以带来快乐的机会；但凡心情不好的时候，也能在此找到调节情绪的灵丹妙药……如果你问为什么介绍这样简单的作品的话，我来告诉你，简单就是本作最大的优点，无论是操作还是游戏的过程都以简单为第一要点。轻松、搞笑是这部游戏的本质，大家想想，真的很久没有见到这样的游戏了，所以说，这时推荐放松心情的作品的最佳选择！



四轮卡丁车游戏登陆 NAOMI2!

club kart. european session



机种:ARC　厂商:SEGA　类型:RAC　发售日:6 月　基板:NAOMI2

本作是搭载了很多新要素，与以往的赛车游戏品味完全不同的竞速游戏，很少见到以卡丁车为驾驶体的游戏。

游戏中撞到赛道边缘后的车轮反转、转弯时车体的中心倾斜等表现都非常写实。另外，NAOMI2 所表现出的超级精美画面效果也是玩家千万不能错过的哦，值得期待的作品！



使用原创主角参赛！



在比赛开始前，游戏为玩家精心准备了车手比赛服装的颜色和摩托车的颜色选项，大家可以根据自己的喜好自由选择。用自己喜欢的颜色参加比赛相信是所有玩家的希望吧。





种类繁多的赛道供玩家选择

在主要的“CHAMPIONSHIP RACE”模式中如果获得最后的冠军的话，玩家的选手可以从 B 到 A 到 S 提高自己的等级。

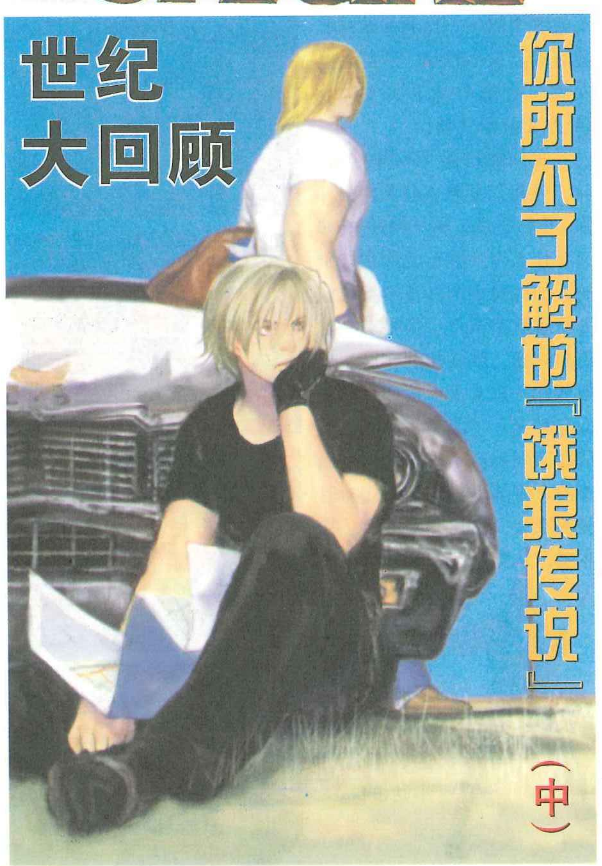
在练习模式中最多有 12 种赛道可供玩家练习使用。作品中也有为大家准备可以全速前进的赛道，玩家在游戏的过程中可以从两边的风景中感受到欧洲建筑田园的氛围。





“饿狼传说”系列虽然是SNK公司的标牌。但是自从“格斗之王’94”登场以后，SNK公司带完整故事的对战格斗游戏就完全倾向于该作了，所以我们在1994年以后就基本没有见到过以故事情节为主的“饿狼传说”了。不要以为基本没有什么故事情节，我这个“中篇”就没有什么可看得了，这以下可都是我精心收集而得来的——

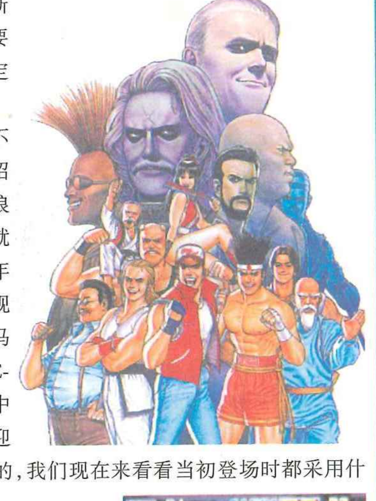




演出变化的先驱

首先我们把目光放在离我们不远的格斗游戏上，例如：“KOF’99”中如果我们使用藤堂 香澄进行游戏的话，战斗背景上会有她的父亲在摇动扇子为女儿加油；“KOF ’96”里用BOSS队的话，如果吉斯出场，那么他的手下比利会在为自己的主子助威……目光再向前，“真·侍魂 霸王丸的地狱变”中，如果对战激烈的话，金加藩会摆出超杀凤凰脚的起手式横贯背景画面……这些都是格斗迷们平时津津乐道的话题。不可否认的说，对战演出的变化为对战游戏带来了全新的乐趣，所以我们有必要仔细寻找一下这个设定的先驱。





其实先驱是谁都不用卖关子，既然是介绍“你所不了解的‘饿狼传说’”，这位先驱其实就是“饿狼传说”了。1993年的“饿狼传说2”中就出现了演出的变化，而随后马上推出的“饿狼传说SPECIAL”和“饿狼传说3”中因为这一设定广受欢迎所以又加强了许多。好的，我们现在来看看当初登场时都采用什么有趣的形式——





尼斯湖水怪——东丈的主场，如果在这里的战斗达到4局时，背景湖面上会有模糊的类似长颈龙的影子出现。呵呵……当时我们叫它为尼斯湖水怪。

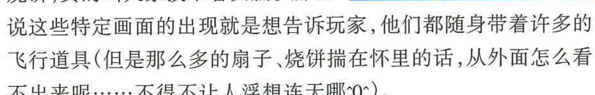


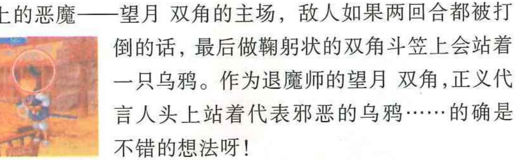
飞行金加藩——来汀的主场，当胜利方在除去“00”秒以外的任何重叠秒数获胜时，背景中上方做超人飞行状的金加藩会从右至左贯穿屏幕。





破解飞行道具之迷——游戏者使用“山田 十兵卫”和“不知火 舞”，如果得分出现数字相加是“59”并且这时正被敌人用击飞攻击命中的话，从二位怀里会掉出大量的飞行道具。说句题外话，玩过格斗游戏的朋友都对那些飞行道具产生过疑惑，如果说气功波是个人修为的话，可以省去不谈，那不知火 舞无穷无尽的扇子；山田 十兵卫没完没了的烧饼，真的叫大家摸不着头脑。所以说这些特定画面的出现就是想告诉玩家，他们都随身带着许多的飞行道具(但是那么多的扇子、烧饼揣在怀里的话，从外面怎么看不出来呢……不得不让人浮想连天哪^0^)。

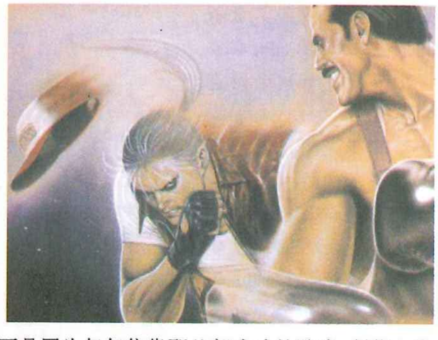




头上的恶魔——望月 双角的主场，敌人如果两回合都被打倒的话，最后做鞠躬状的双角斗笠上会站着一只乌鸦。作为退魔师的望月 双角，正义代言人头上站着代表邪恶的乌鸦……的确是不错的想法呀！



漫画式的对战



没有任何变化、没有思路的创新、循规蹈矩与墨守成规不属于那些富有活力的团体！在格斗游戏风行业界的时候，CAPCOM与SNK脱颖而出并不是因为仅仅依靠那几部成功的游戏，制作人员的活跃思路与敢于创新的精神都能在游戏中有所体现。嗨……说道这里，还真怀念当时的那些游戏呢……现在在游戏里已经很少可以看到大幅度的变化了，我个人认为这也是格斗游戏失去市场的重要原因之一。

谁还记得"饿狼传说3"，那可是一部极富创意的格斗游戏。



我们这里来谈谈属于这一作的创意……别说是线移动，那是很早以前就有的系统，不属于"饿狼传说3"；什么什么，你说是潜在能力，朋友！当年(1993年)超级任天堂上TOSHIBA EMI出品的对战格斗游戏"究极战士"里就已经了有完全成熟的潜在能力的设定了……哈哈，建议还是先看看这里配备的图片……怎么样，想起来了吧，每当游戏中的角色被连携技连续命中的话，就会出现类似漫画里人物说话的对话框，那里面会出现什么类似于"OH～NO"这样的痛苦的表示。其实这在当时受容量限制，语音不能随意安排的情况下所出现的，不过我个人认为这一表现形式非常有趣，但遗憾的是，以后这一设定就黯然消失了……

秦氏血脉的小问题(是'饿狼传说'FANS的请务必跳过)

秦崇雷、秦崇秀，来自秦氏一族(秦始皇)的血脉，据说他们一族拥有上古流传下来的"秦之秘传书"，如果凑齐"秘传书"全部3本的话，会得到意想不到的能力，这是"饿狼传说3"发生的原因。那么问题出来了，请问秦崇雷、秦崇秀谁的辈分大，两个人里谁是女的？这里提供图片以供大家参考——



问题也问了，答案马上公布，之前需要再说一次，这个问题是给那些非"饿狼传说"FANS的。答案如下——别看图片，别从名字上下手，那都是引诱错误出现的。其实秦崇雷、秦崇秀是兄弟俩儿，秦崇雷是哥哥，秦崇秀是弟弟。

千万别骂我凑字数，本来我没有考虑提这个问题的。

但是就在我准备这次的资料时，随意的在单位里问了一句关于秦氏兄弟的问题，结果竟然有人告诉我他们是兄妹关系……天那，所以我看还是在这里说说清楚，澄清一下事实吧。

东丈的女朋友与比利的换装



肯定有人知道，也肯定有人不知道……嗨，我都觉得这次应该叫"你所不太了解的'饿狼传说'"。"饿狼传说"的代言人是"特瑞"、"安迪"和"东丈"这三位年轻小伙子，安迪的女朋友是大家熟悉的不能再熟悉的"不知火 舞"，特瑞近期的红颜知己是"布鲁 玛莉"，而东丈这个粗神经的家伙其实也是有女朋友的，那么谁会是这位泰拳冠军的哪个呢——比利的妹妹！美丽的金发小姑娘，从穿着与发型上看是个老老实实的女孩，东丈好福气呦！



我们都知道"不知火 舞"与"玛莉"是著名的女性格斗家，可东丈的女友，比利的妹妹又有什么专长呢？其实很好猜的，如此贤淑的女性不擅长家务简直就是浪费。但是有一点需要注意，就是比利在胜利后把妹妹从东丈手中抢回来的画面竟然是一个庞大的晒衣场，从画面上我们不难看出那些晒着的衣服都是比利平时战斗时候的服装，而比利则更换了战斗服，从英国国旗到"禁止吸烟"……也就是说比利的妹妹在家里就是为哥哥整备服装的，可怜的小姑娘！







未完待续

娱乐——组合画面推荐

上次的这一部分得到了不少读者的好评，那么这里继续为大家奉献。以下画面基本来自于“饿狼传说 REAL BOUT SPECIAL”，未使用图片修改工具。


超级龙卷风

危险的帽子

超级咚咚波

人形炸弹

飞鼠凤凰脚

双角地雷

预设陷阱

旋风变化拳

慢性超杀

EMU 在梦想开始的地方

责编/PALADIN

IGBA 与 VGBA 模拟性能测试报告

游戏名称:advance-gta-(j)
类型:RAC
IGBA 测试结果
完全不能游戏
VGBA 测试结果
片头能正常播放,进入游戏后画面花版,但是游戏音乐能正常收听。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:ai-wai-racing-(j)
类型:RAC
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,但是不能游戏。
VGBA 测试结果
可以正常游戏,但如果是使用 WINME 作系统的话,会在游戏时弹回 WINDOWS 桌面,导致不能游戏。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:super doggeball advance
类型:躲避球
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,进行游戏时花版,而且没有声音。
VGBA 测试结果
片头动画正常播放,进行游戏时花版,而且没有声音。
推荐使用模拟器版本 – 无

游戏名称:pinobee-quest of heart
类型:ACT
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,进入游戏也可顺利运行,可惜的是没有声音。
VGBA 测试结果
完全模拟,可以放心的进行游戏。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:powerful prokun baseball3
类型:SPT
IGBA 测试结果
片头动画会有部分花版,进行游戏时字幕分屏现象严重,时有花版。
VGBA 测试结果
完全模拟,可以放心的正常进行游戏.游戏进行速度也正常,但是声音方面有点杂音是不大不小的一点遗憾。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:fzero advance
类型:RAC
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,进行游戏也基本正常,可惜的是没有声音。
VGBA 测试结果
片头动画可以正常播放,但是进入游戏后画面会有闪烁现象。进行游戏时操作感和音乐得以再现。
推荐使用 IGBA0.8 版本

游戏名称:karu kururin
类型:ETC
IGBA 测试结果
片头动画播放的画面质量很高,但是在进行游戏时画面上会有缺损,导致无法看到全部落下的物体而难以将游戏玩下去,还没有声音。
VGBA 测试结果
能够完全模拟,当然,是指如果您对声音不是那么在意的话。由于 PALADIN 最关心游戏音效,所以……(残念)
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:rockman(j)
类型:ACT
IGBA 测试结果
只能看完游戏的片头动画,接下去……什么都没有了……
VGBA 测试结果
游戏能够基本运行,但是速度比较慢。在对战模式里画面会花版,声音还基本正常。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:mr. driller-2-
类型:ETC
IGBA 测试结果
观看片头时花版,但是能进入游戏画面,且游戏运行正常,但是没有声音。
VGBA 测试结果
能够完全模拟,片头,进行游戏,声音等各个环节都还模拟的不错,但是容易死机。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:chu-chu-rocket-(j)
类型:ETC
IGBA 测试结果
完全不能游戏,测试做到这时,这个模拟器的水准已经快让 PALADIN 呕吐了……
VGBA 测试结果
对照 IGBA,这个模拟器处处令人拍案叫好。用起来得心应手。完全模拟,没有问题。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:castlevania-(j)
类型:ACT
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,但是不能游戏。
VGBA 测试结果
完全模拟,声音方面只有一些效果音出现,游戏的背景音乐完全没有,不得不说是一大遗憾,《恶魔城》系列的音乐是可圈可点的。另外游戏速度会有一点慢,大家得先习惯一下。
推荐使用 VGBA0.6 版本

游戏名称:napoleon-(j)
类型:即时战略
IGBA 测试结果
片头动画正常播放,游戏进行时会有些小问题,总体感觉不好。
VGBA 测试结果
能够完美模拟,不论是游戏的进行还是音乐音效都模拟的很成功,就好象这个模拟器是专为这个游戏游戏而制作的。进行游戏时也没有花版等现象,是现在 PALADIN 主攻的 GBA 游戏。
推荐使用 VGBA0.6 版本

做完这次测试,总体感觉两款模拟器的性能差异很大,IGBA 的模拟效果普遍不如 VGBA,大家其实只要拥有了 VGBA 这款模拟器就行了。IGBA?让它一边凉快去吧。

目前已“公布”出来的全 GBA 游戏 ROM

ROM 名称: GBA001 – 马里奥 – MARIO ADVANCE
文件大小:2.2M
任天堂每款新主机推出时必出的游戏,老牌的赚钱法宝之一,相比 <口袋妖怪> 拥有更高的人气和更多的支持者。

ROM 名称:GBA002 – F – ZERO(J)
文件大小:2.1M
还能说什么呢?不论是超任还是 N64 上大家都曾投入的玩过这款游戏。

ROM 名称:GBA003 – rockman (J)
文件大小:3.4M
CAPCOM 的赚钱法宝,拥有一批固定的 FANS 群,E·T 就是这个系列的忠实追随者,不信大家看他的 OICQ 昵称。

ROM 名称:GBA004 – kuru kuru kururin(J)
文件大小:1.7M
很普通的一款小品类游戏,玩不玩在你。

ROM 名称:GBA005 – Mr. Driller 2 (J)
文件大小:2.27M
不得不提的《钻头先生》续作,2000 米深度的上级者模式真的是……好难。

ROM 名称:GBA006 – Chu Chu Rocket (J)
文件大小:2.3M
虽然很为 VGBA 模拟这个游戏的完美程度叫好,但是其实 PALADIN 不喜欢这个游戏。

ROM 名称:GBA007 – Castlevania – Circle of Moon(J)
文件大小:3.8M
《恶魔城》出新的了,你能不玩吗?CARL 订的原版卡带还没到,他只有用 VGBA 先解渴咯。不过这

个游戏的模拟速度好慢。

ROM 名称:GBA008 – Advance Gta (J)
文件大小: 4.7M
不喜欢这个游戏，没别的原因，只因为它叫 GT，俺喜欢的赛车游戏只能是拉力或一级方程式。

ROM 名称:GBA009 – Wai Wai Racing (J)
文件大小: 1.7M
KONAMI 的人气角色在此集合。可是，还是没去玩它，原因吗?看上面。

ROM 名称:GBA010 – Super Dodgeball Advance (J)
文件大小: 1.12M
躲避球游戏永远都是那么有趣，当然可以作为饭后消食的游戏“运动”一下。

ROM 名称:GBA011 – Pinobee – Quest of Heart (J)
文件大小: 3.09M
两种模拟器都能模拟出的游戏，有空的话可以玩着看看。

ROM 名称:GBA012 – Powerful Pro Baseball 3 (J)
文件大小: 3.38M
棒球? 和垒球到底有多大区别? 玩了这么久的棒球游戏还是没搞太懂诶，是俺太笨了吗?哈哈~

ROM 名称:GBA013 – Napoleon (J)
文件大小: 3.8M
我的偶像唉! 只要是拿破伦的游戏都有玩过哦，不论是 FC 上那个还是后来《藏经阁》里有出过的那个不知名厂商出的英文游戏。

ROM 名称: GBA014 – Top Gear ALL – Japan Gt Championship
文件大小: 2.7M
我才说什么来着?又来个叫 GT 的，哼。

ROM 名称:GBA015 – Fire Pro Wrestling A (J)
文件大小: 4.24M
火焰摔交联盟，不论是超任还是 PS，各款流行主机上都曾疯狂出过这个系列的游戏，喜欢它的中国玩家好象不是很多哟。

ROM 名称: GBA016 – Tweety and The Magical Jewel (J)
文件大小: 1.36M
一大堆美版卡通人物的大集合，没时间去接触，大家玩着看看。

ROM 名称:GBA017 – Golf Master (J)
文件大小: 5.96M
高尔夫球的游戏，不论在美国还是在日本都很受欢迎，我也很爱看高尔夫球比赛，不过还没玩过真东西，残念。

ROM 名称:GBA018 – Silent Hill Play Novel (J)
文件大小: 5.58M
《寂静岭》你可能没玩过，不过一定听说过它的大名吧? 很喜欢 PS 一代里开场时那段在小巷子里前进时镜头的转换。这个游戏会告诉你故事背景的来龙去脉，值得一试。

ROM 名称:GBA019 – Winning Post (J)
文件大小: 2.7M
赛……赛马游戏好象在中国不是那么受欢迎诶，有很多玩家来信说他们不懂为什么《达比骑师》这样的游戏会有那么高的销量和评价。其实，俺也不明白，可能是人家小日本有时间和财力去赌马而我们没有吧。

ROM 名称: GBA020 – Yu – Gi – Oh! Dungeondice Monsters(J)
文件大小: 6.2M
YEAH!!!! 一定要玩，不玩会后悔的，为什么? 是《游戏王》啊! (CLOUD: 自个不是才说这是小孩子玩的东西吗? 怎么叫别人都去玩呢? 你这家伙又使坏了。)

ROM 名称: GBA021 – I Am An Air Traffic Controller (J)
文件大小: 1.86M
这个节目我喜欢，还没坐过飞机的我就喜欢让别人坐的飞机相撞，失事，就喜欢看见机场里救火车，救护车到处跑。

ROM 名称:GBA022 – J – League Pocket (J)
文件大小: 4.2M
J 联盟足球? 有斯托依科维奇啊，看看人家日本的职业联赛。看看人家青年球员的茁壮成长，国足当自强啊!

ROM 名称:GBA023 – Momotaro Festival (J)
文件大小: 2.95M
上一期卷首特辑里 CLOUD“深情”为大家写过介绍的游戏，CARL 买的唯一一盘 GBA 卡，游戏的音乐简直太棒了。

ROM 名称:GBA024 – Monster Guardians (J)
文件大小: 2.92M
这个游戏我喜欢，不为别的，只为里面庞大的怪物数量，俺最喜欢那些指令繁杂，数据多的游戏了。(Mars 曰: 恶趣味)

推荐游戏: 恶魔城 – 月之轮回，洛克人，拿破仑，F – ZERO。

模拟器周边实用工具介绍

请大家自己参考文中的介绍上网寻找下载。

变速齿轮 0.221b

是一款用来获得对电脑操作的 0 级特权，改变电脑的运行速度的软件，非常好用，由于不是超频，所以可以放心使用，它能最多能将你的系统性能提升或降低为原来的 256 倍，说来不可信，下载试试。在联线对战的游戏里也可以提升游戏速度，是爱作弊的玩家的法宝……

CloneCD V2.8.4.3

此版本可以 1:1 地完全复制光盘，目前几乎所有的 ATAPI CD – ROM 都支持读取磁轨隐藏信息，所以复制受保护的 ps 光盘也不在话下。

deamon1.5

让 VGS1.4 版支持虚拟光驱。强力推荐，星辰使用后感觉很不错。

DirectPadPro 手柄驱动

很好用的手柄驱动，支持 PS 手柄和其它游戏手柄，如果你的手柄在机器上装不上，可试试这个驱动。包括 Win98SE 中没有的 DpadPRo.vxd 和 DpadPro.dll。要注意的是 VGS 不支持振动手柄，要想使用振动手柄的话请使用 ePSXe。

MCCS

是把电脑中的记忆文件转换到 PS 记忆卡中的工具，不过自己要动手制作电路部分。

DAEMON Tools v2.41

PS 光盘虚拟工具 DAEMON Tools v2.41 推出，支持 windows me.

DAEMON Tools v2.3

PS 光盘虚拟工具 DAEMON Tools v2.3 推出，此版本支持了 BWT 图片格式，一些 XA Audio MODE2 的修正，新增了 Automount 功能等等!

CDRWIN3.7

是一款虚拟光驱软件，但是感觉还是 DAEMON 比较好用。

VgsJOY v1.4

对应 VGS v1.4 版的手柄工具，压缩包中还含有 VGSAutoFire(自动开火工具)和 VGSCapture (抓图工具)。

MFC42.DLL 补丁

VGS 这个 PS 模拟器真的很不错，不过有一些玩家可能会出现蓝屏或死机，原因在于 MFC42.DLL 这个动态联接文件有错误罢了，请大家下载这个 MFC42.DDL 把自已机子里的同名文件覆盖掉就行了!

Convertm 0.99 版

支持 BLEEM、VGS 格式，最实用的功能，作者创建了一种格式: 记忆库(*.MLB)，可以无限制的存放记忆，没有 15 个的限制，而且可以通过拷贝和 BLEEM、VGS 的记忆卡交换记录。就是一个记忆的存放库，要用时候，从中提取就行，allmem.mlb 是一个记忆库例子，强烈推荐!!!

VGS auto10a

就是使你的 VGS 具备自动运行光盘的功能，好像超级解霸一样。

VB6.0 运行库

现在已是装机必备软件了，许多软件都需要他支持。

MCCS159 记忆卡工具

中文版 MCCS159 用这个软件就可以把 PSEMU、BLEEM、VGS 等记录转来转去，已经是汉化好的了!

DAEMONUi 1.0

Harald Breitner 的网站上放出了 DAEMONUi 1.0，这个工具对应 PS 虚拟光盘工具 Daemon Tools 2.41 的前端，非常好用，对于经常使用 Daemon Tools 的玩家非常有帮助。

VGBA 实用手册

进入游戏后游戏控制键如下:

A:ALT, SPACE, A, S, D, F, G, H, J, K, L

B:CONTROL, Z, X, C, V, B, N, M

LEFT:Q, E, T, U, O

RIGHT:W, R, Y, I, P

SELECT:TAB

START:ENTER

方向键就是键盘上右边的方向键。

游戏支持存盘，在目录下生成同名的 sav 文件。

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWW.marsgame.com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD6 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D5－D6　门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　广州批发热线:013908178022(仅限批发)

ADVERTISEMENT

广告

土星节目大集合 4 元/张,邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗
3 拳皇 96
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔境－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗)
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草蜢
63 玩具龙
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)
87 罗媚斗
89 紫焱龙
91 豪血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要塞(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 越南战役(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领峰
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－红色青春
147 滑雪
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 湾岸赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团 2
201 梦游美国 2
203 是 GTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
221 超级炸弹人
223 街霸方块
225 普利鲁拉
227 菊花大战
229 武装雄师
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战
251 怒一首领峰
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇蓝曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻潭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 骨头先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 卒业 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏全集
333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风鸟物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 公主之皇冠
381 光明力量 3
383 天界战棋
385 人神大战
387 忍者万丸
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山卡赛车 2
397 饿狼传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 水浒－天导 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 劈邪除妖(2CD)
415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂租借
441 实况足球－炎之射手(KONAMI)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰威治赛车
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 3
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 武装雄师 2
481 卒业旅行
483 秘密战队
485 光明力量－狙之神子
487 凉子风耀朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻侠影
497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异域)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98 法国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
521 美少女梦工场
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 击落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏
577 水濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
587 七星斗神
589 花枝育成
591 摇之动
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵峰
631 主题公园
633 花组方块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 血工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说
667 饿狼传说 3
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 G 世纪
711 双打坦克
723 机车 3
727 辟邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人 3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 绿野仙踪
745 山脊赛车 2
747 神奇传说
749 爆 RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七喜小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达 1
765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M 君传说
775 三剑客
779 AT 将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD 高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 辉水晶
807 电梯大盗
809 魔法草猛
811 真说梦见馆
813 VG 女子格斗
815 Z 高达前篇
817 Z 高达后篇
819 少年街霸 1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家 5
829 七小侠
833 VIRTNAL 麻雀 2
835 PUL IRULAJ
837 麻雀 R
839 LTVE97
847 方块嗜喱
849 加尼加
851 雷鸟 V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战 3
859 金属战机
861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

1. 实况足球 5
2. 2 银星战机
3. x 档案
4. 高达格斗
5. 实况野球
6. 机器人战斗
7. 实况足球 2000
8. 狂徒货柜车
9. 合金装备(测)
10. 湾岸赛车
11. 剑豪
12. 麻神
13. 田径 2000
14. 实况足球
15. 铁拳 TT
16. 空中冲浪
17. 建设金刚
18. 摩托 GP
19. 沙罗曼蛇 3＋4
20. 明星摔角
21. FIFA 足球
22. GT2000
23. S－TYPE 赛车
24. 极速之翼
25. 打鼓机
26. 装甲核心 2
27. 钢铁雄狮
28. 麻将大会 3
29. 撞球
30. 摄影棚
31. 刃牙一八千最强
32. 三国志 7
33. 高尔夫
34. 麻将来吧 2
35. 黑云
36. 红铃
37. 弹珠台
38. 电子琴
39. 和
40. IQ 方块
41. 魔术师奥芬
42. 狂野四驱车
43. 安棋莉可
44. 我与魔王
45. 真人六键跳舞机
46. 狙击手
47. 虚幻
48. 生与死 2
49. 爆裂时空
50. 山脊赛车 5
51. 街霸 EX3
52. 奥尼
53. NASCAR 赛车 2001
54. 音速赛机 2
55. 麻将家族 2
56. 星球大战
57. 实况赛马
58. 真三国无双
59. 唐老鸭
60. 女王密令
61. 最终任务
62. 王国物语
63. 钓鱼 EX
64. 机械兵团
65. GT3
66. 棒球
67. 雷神之锤
68. 打打打
69. 过山车大赛
70. 魔戒
71. 英雄无敌
72. 星球大战赛车
73. 红色风暴
74. 温泉乒乓
75. 风之古罗亚 2
76. 拳击 2001
77. 实况 J 联盟 3

游戏配件

名称	价格	邮费
PS 游戏配件		
PS 原装振动手	88	5
PS 原装手柄	48	5
PS 组装手柄	8	5
PS 组装振动手	60	5
PSIM 标准记忆卡	20	5
PS2M 透明记忆卡	30	5
PS7 系列电影卡	198	5
PS9 系列电影卡	190	10
Psone 系列电影卡	190	10
PS 振动吉它	60	10
PS 振动枪	50	10
PS 五四枪	50	10

名称	价格	邮费
PS 退镗枪	130	10
PS 透明方向盘	175	40
PS 大摇杆	135	20
PS 小摇杆	60	10
PS 飞行摇杆	75	10
PS 赛车手柄	50	10
PS 手握式方向盘	35	10
PS 鼠标	35	10
PS 对战线	8	5
PSAV 线	8	5
PS S 端子线	10	5
PS RGB 线	10	5
PS PDA	285	5

名称	价格	邮费
PS 四分插	80	10
PS 原装光头	360	20
PS 金手子卡	25	10
PS 专用电源	10	10
PS 手柄长线	12	10
北通 PS 双振手柄	80	10
北通 PS 野牛振手	65	10
北通 PS 遥控手柄	65	10
北通 PS 月牙手柄	25	5
北通 PS 铁手振动	99	10
北通 PS 精灵小摇	58	10
北通 PS1M 记忆卡	25	5
北通 PS2M 透明卡	32	5

名称	价格	邮费
北通 PS4M 透明卡	55	5
DC 游戏配件		
DC 格斗手柄	45	10
DC 原装光枪	280	10
DC 原装手柄	120	10
DC 原装震动手柄	270	15
DC 原装记忆卡	140	10
DC 原装透明记忆卡	140	10
DC 原装振动器	130	10
DC 组装手柄	45	10
DC 组装 2M 记忆卡	50	5
DC 组装 4M 记忆卡	60	5
DC 组装震动器	35	5

名称	价格	邮费
DC 制转	45	5
DC 摇杆	110	10
DC 组装光枪	85	10
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	115	5
DC 金手指卡＋2M 记忆	75	5
DCVGA 盒	85	10
主机系列产品		
PS(9002)	1150	50
PS(迷你机)	980	50
DC(欧版)	780	50
DC(日版)	880	50
DC(美版)	980	50
PS2	3600	50

名称	价格	邮费
GBA	790	20
GB(薄)	255	5
GB(彩)	460	5
SNK 掌机	520	10
土星配件		
SS 手柄	20	5
SS 制转	35	5
SS8M 记忆卡	90	5
SS4M 加速卡	90	5
SS AV 线	25	5
SSJVC 光头	98	20

GB 世界(主机,配件,卡带)

名称	价格
GB 世界(主机,配件,卡带)	
薄 GB 机	270
彩色 GB 机	460
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB 2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33
卡带(免邮费)	
单卡(彩)免邮费	
口袋银中文	40
口袋金中文	40

名称	价格
勇者斗恶龙中	45
牧场 1 中文	49
大富翁中文	40
心跳体育版	50
统刚战记	50
坏玛莉 2	45
玩具大兵	45
实况 2000	50
古墓丽影	95
大贝兽 2 代	52
玛莉奥 3	35
街霸 4	60
西部枪战	35
大金刚	35
数码暴龙	45
游戏王 1 中文	50
萨尔达中文	45
牧场 2 中文	48
七龙珠中文	50
合金装备	47
钢铁与友情	40

名称	价格
太空坦克	45
真人快打	32
FIFA2000	43
百变小樱	55
机器人完结篇	50
保龄球	40
街霸	45
蓝精灵	38
樱花大战	98
超级弹珠人	50
游戏王 2 中文	83
罗德岛战记	33
三国志 2 中文	36
炼金术士	48
海陆空大战 2	35
魔法骑士	36
1942	42
振动大金刚	63
99 足球	37
陀螺大战 2	55
勇者 1＋2	52

名称	价格
格斗 2000	48
X－MAN	45
魔界村	45
牧场物语	60
孤岛冒险二代	40
单卡(黑白)免邮费	
97 格斗	35
街霸 2	22
幽幽白书 4	22
胜利足球	23
口袋青中文	33
太空 4 中文	26
三国志中文	25
光之继承者	33
大金刚 3	24
异形 3	18
阿拉丁	21
索尼克 6	25
饿狼 3	22
幽幽白书 1	22
口袋红中文	33

名称	价格
大贝兽	25
吞食天地中文	25
超魔英雄传	25
名侦柯南 1	21
洛可人 8	25
西游记	18
狮子王	21
斩红郎	31
幽幽白书 2	22
钓鱼	25
口袋绿中文	33
公主钟声	33
侏罗纪 3 中文	45
牧场物语	26
名侦柯南 2	22
洛克人 5	24
战场之狼	18
风中奇缘	18
侍魂	26
幽幽白书 3	22
蓝球飞人 2	22

名称	价格
口袋黄中文	34
王国物语	34
第二次机器人中文	34
海陆空大战	24
魂斗罗 6	16
玛莉 3	26
吸血伯爵	18
玩具总动员	19
口袋水晶	53
最终幻想	50
NBA2001	43
哈罗门	70
新洛克人 X	20
新世纪福音战士	47
雷弩机神(中文)	65
格兰蒂亚	40
英雄无敌 4	57
携带电兽	62
真女神转生(红之书)	50
真女神转生(黑之书)	50
勇者斗恶龙 3	90

GBA 掌上游戏机最新卡带

名称	价格	名称	价格
玛莉	400	爆热	430
洛克人	430	F－1 赛车	430
超级玛莉	500	游戏王	530
超音鼠	430	拿破仑	430
GT 赛车	400	桃太郎	430
M－G	470	GT－A	460
赛马	500	足球	560
大冒险	400	航空管制员	460
玛里奥	430	寂静岭	530
玛里奥赛车	430	魔兽守护者	530
恶魔城	530		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 3000,1001,5503,7000)560 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 5501,7502,7501,7500)660 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无故障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
太八项链	15	太八烟盒	45	太八钱夹	28	太八火机	28
放浪项链	15	樱花烟盒	45	太八情侣表	120	太九烟盒	45
太八单表	60	太八式子	12	太八腰表	60	卡通匙扣(50 品种)	8

香港精品手办(邮费:18 元/只,图片可上网浏览)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	新火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	葛城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

名称	价格
PS 鬼神降临攻略(32 开 88 页全彩)	28
PS 机器人大战 α 外传(32 开 96 页全彩)	24
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29
DC 生化－维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	29
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28
DC 樱花大战 3 攻略(32 开 96 页全彩)	29
DC 百剑传说攻略(32 开 96 页全彩)	28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩)	29
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
拳王 2000 攻略(32 开 120 页全彩)	29
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19
PS 盗墓者 5 攻略	
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18
PS 金手指大全 2000(32 开 127 页全彩)	22
PS 金手指大全 2001(32 开 176 页黑白)	28
DC 金手指大全(16 开 96 页全彩)	30
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 新世纪金手指大全(16 开 120 页全彩)	28
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩)	22
PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩)	18
PS 三国志 7(32 开 207 页全彩)	29
过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10
GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35
GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
GB 牧场物语 3(32 开 96 页全彩)	23
GB 口袋水晶攻略(32 开 92 页全彩)	25
GB 撒尔达传说(32 开 112 页全彩)	27

随身听大世界(货物贵重,邮购全部特快,邮费 50 元/台)批价另议

MD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY MZ－R900	2100
SONY MZ－R90	1700
SONY MZ－R91	1900
SONY MZ－R70	1500
松下 MR－200	1650
松下 MJ－77(单)	1260
松下 MJ－33(单)	1050
松下 MW－2(单)	1200
夏普 MT77	1950
夏普 MT66	1800
夏普 ST77	1800
夏普 SR70H	1390

CD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY EJ915	1430
SONY EJ815	1105
SONY EJ925	1370
SONY EJ715	925
SONY EJ615	735
SONY E888	1185
SONY E999	1415
松下 CT540	850
松下 CT780	950
松下 CT430	810
松下 S222	480

配件类(所有配件全原装,免邮费)

品种	价格
SONY 耳机 EJ700	1280
SONY 耳机 E727	110
SONY 耳机 838SP	205
SONY 耳机 888SP	460
MD 碟	20
口香糖充电电池	130
光纤线	90


中国火星电玩
邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发
邮编:610051 电话:(028)3360988
PS 游戏节目大集合(4 元/片,邮费 15 元,不论多少,邮购请注明游戏编号)
PS 节目表
DC128 位游戏机游戏目录
(5 元/片邮费 15 元不论多少)

北京腾达游戏

低价高质服务广大玩友

价邮
目购

机种	价格	机种	价格	机种	价格
WS 彩机	560 元	PSⅡ	3300 元	GB(薄)	245 元
GB	430 元	DC(日)	790 元	GB(彩)	440 元
GBA	790 元	DC(欧)	720 元	WS 彩机(限定版太空战士Ⅱ套装)	1100 元
PS ONE	970 元	GB(厚)	200 元		

PSⅡ GAME

游戏	价格	游戏	价格
鬼武者,GT3	580 元/片	高达,毁灭,武装雄师,三国,骑兵队,保镖,黑云,RS	530 元/片
PSⅡ直读+金手指(套)	700 元	风之古罗亚,机甲核心,ZOE,死或生Ⅱ完美版,首都高,血腥咆哮 3	550 元/片
实况,决战,决战Ⅱ,铁拳 TT,生或死Ⅱ	510 元/片		

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
海战	25	蝙蝠侠Ⅰ	15	爆钓烈传	21	牧场Ⅲ	38	魔法骑士Ⅲ	30
七龙珠	20	动物园 3	40	勇者斗恶龙	30	忍空	14	第三次(中)	21
游戏王	27	丛林王子Ⅱ	17	口袋金+银(中)	50	龙珠(中)	26	科学怪人	17
口袋银	33	大战略Ⅱ	35	波斯王子	30	第二次(中)	29	小偷王(恶)	30
R 型事	23	口袋弹珠	25	幽白Ⅱ	17	大富翁(中)	30	公主钟声	38
阿拉丁	15	1942	32	钓鱼	28	侏罗纪	17	蝙蝠侠Ⅱ	15
口袋 6	34	风中奇缘	17	蚯蚓战士	15	赛尔达(中)	30	巴比娃娃	28
罗德岛	26	牧场Ⅰ	28	狮王	17	赛尔达(时空)	26	四驱Ⅱ	18
心跳(体育)	43	泡泡龙	20	大贝兽	32	赛尔达(大地)	26	信长	26
蚂蚁战士	28	美女与野兽	30	天蚕变	16	魔法战士	30	柯南Ⅱ	28
炼金(艾利)	40	侍魂	17	四驱 3	34	格斗王	33	机甲宝	40
老鼠王	27	大盗伍佑卫门	27	大贝兽	25	SD 宅结	40	沙漠风暴	15
口袋竞技	26	口袋绿	23	GEX 龙	28	洛克人 8	21	口袋青(中)	23
丛林	15	魔法阵	31	实况Ⅰ	17	闪灵战将	23	月影村	22
四驱	18	特殊警察	16	实况 2000	40	终结者 2	15	口袋恋爱	21
炸弹人	15	口袋水晶	35	街霸 ZERO	29	动物乐园	25	魔导物语	40
柯南Ⅰ	18	西游记	15	吞Ⅲ(中)	20	金刚	16	国盗物语	23
口袋青(中)	23	黑衣人	28	第五次(中)	23	迷拟机械人	20	饿狼 RB	20
真实慌言	17	真人快打	15	女神Ⅱ	28	燃烧战车	40	小偷王(天)	30
美人鱼	15	机甲战士	17	心跳	43	巫柱	40	昆虫博士	21
古墓丽影	78	钓鱼先生	19	幽白Ⅲ	17	口袋金(中)	33	学级王	35
口袋妖怪 黄(中)	27	侏罗纪(中)	25	世界英雄	16	真人 4	30	真女神	26
格斗料理	18	七喜	15	蓝精灵	28	饿狼Ⅱ	18	幽白 4	17
心跳(中)	43	大战略	20	天使同盟	22	坏玛莉Ⅱ	35	实况 99	24
口袋水晶(中)	37	洛克人 5	17	头文字 D	17	坏玛莉Ⅲ	38		

GB 合卡:

GB 卡每片邮费 6 元　2 片 8 元以此类推

合卡	名称	内容	价格
11 合 1	96 格斗	96 格斗、侏罗记、新蓝色精灵 3、虎鸽 2、新虎克船长、法拉利赛车、魂斗罗 6 代、顽皮熊、大飞鸭奇遇记、悍卫战士Ⅱ、科学怪人	32 元
19 合 1	AC-19C08	实况赛车、纸狼传记、花木兰、飞龙传外传、樱桃小丸子、魂斗罗 6、绝对无敌超人、越野战车赛、大富豪扑克、99 实况赛车等	36 元
12 合 1	全彩	勇者斗恶龙 6 代、怪兽最强战士、天使盗贼王、罗德岛战记、口袋怪兽Ⅲ青、口袋怪兽Ⅱ红、口袋恋爱、牧场物语、三国志(中)、吞Ⅲ(中)、太空战士(中)、第二次(中)	106 元
11 合 1	AC-11E01	饿狼 3、96 格斗、95 格斗、快打旋风、篮球飞人、七龙珠、天使之翼、幽白、圣剑传记、洛克人Ⅲ、忍者龙Ⅲ	45 元
9 合 1	AC-9C01	96 格斗、95 格斗、饿狼 3、魂斗罗、美少女战士、妖精物语、鲁邦三世、超级玛莉兄弟、中国拳外传	32 元
8 合 1	口袋铜(中)	口袋怪兽格斗王、街头格斗、功夫铁拳、地球保卫战、宇宙战机、企鹅世界、打地鼠、扑克王	55 元
12 合 1	智慧Ⅲ	太空战士 4(中)、口袋黄、口袋红、三国 3(中)、吞Ⅲ(中)、96 格斗、钓鱼王Ⅲ等	65 元
10 合 1	口袋全集	口袋青、口袋绿、口袋红、第四次、太空战士 4、信长野望、玛莉医生、坦克大战、网球、炸弹人杰克	40 元

合卡	名称	内容	价格	合卡	名称	内容	价格
4 合 1	柯南全集	名探侦 1 代、名探侦 2 代、名探侦 3 代、名探侦 4 代	50 元	4 合 1	全中文	第二次(中)、太空战士 4(中)、吞Ⅲ(中)、三国志Ⅲ(中)	45 元
4 合 1	口袋金(中)	口袋金(中)、太空战士(中)、机械人大战 5、龙珠	50 元	2 合 1		第二次、三国志	28 元
4 合 1	口袋银(中)	口袋银(中)、吞食天地、三国志(中)、西游记	50 元	4 合 1	AC-480	吞Ⅲ(中)、三国志(中)、骑士物语、龙之封印	36 元

游戏配件

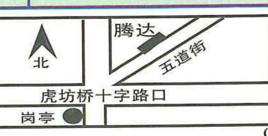
手柄邮费 8 元　2 只 10 元　类推 AV 线,对战线等邮费 6 元　记忆卡邮费 6 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
DC 原装手柄	100	DC S 端	20	PS 组振	45	PS 记忆卡 1M	17	GB 薄充电	28
DC 组装手柄	45	DC-PS、SS 手柄转接器	105	PS 组振(北通)	50	PS 记忆卡 2M	35	GB 笔型充	30
DC 组彩色	46	PS 电源	20	PS 摇杆(小)	60	PS 记忆卡 4M	60	GB 彩机充	30
DC 格斗	40	DC 电源	30	PS 杆振	90	PS 记忆卡 8M	90	GB 薄对薄对战线	10
DC 格斗(北通)	48	PSⅡ电源	50	PS 杆原	150	PS 全芯片 1M 卡(港产)	60	GB 薄对厚对战线	10
DC VGA 盒	70	220V~110V 200W 电源		PS 摇控振 2 只	220	原装	120	GB 多功能对战线	15
DC 枪	80	PS/DC/PSⅡ/	80	PS 赛车手(振)	70	PS 金手指	30	GB 屏面	10
DC2M 卡	50	PSⅡ记忆卡	290	PS 枪(振)	70	PS PDA	290	扭扣电池(邮费 5 元)	5
DC4M 卡	60	PSⅡ振动Ⅱ型	295	PS 枪退	160	PS RGB 线(改好)	40	SS 组装手	15
DC 电脑连接卡	150	PSⅡ分量端子	140	PS 枪原	200	GB 电源	10	SS 连发	20
DC 原装手柄	150	PSⅡ纵置托盘	35	PS AV 线	15	GB 皮套 9(彩/薄)	10	SS 4M 卡	80
DC 组装振动包	40	PS 组装手	10	PS S 线	18	GB 摇杆	10	PS 1M 卡(北通)	30
DC 仿原装振动包	50	PS 格斗手	20	PS 电影卡	190	GB 灯	15	PS 打碟器	300
DC 原振动包	125	PS 牛角格斗	30	PS 制转	35	GB 包	15		
DC AV 线	20	PS 振原	100	PS 四分插	65	GB 放大镜	20		

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010-63153732　　联系人:杨诺宾　　邮编:100050

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



广告

ADVERTISEMENT

广告

欢迎访问 microgame.com.cn 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修
诚招各地分销商

热销产品

PS II 18000 型 （主机＋原振柄＋遥控器＋原版碟） 3600 元 专用大电源 60 元／支 兼容 I、II代直读＋新款金手指直读售 800 元 **PS II原装记忆卡** 300 元 **PS II原装振柄** 340 元／支 **PS II DVD 芯片** 150 元（本机在加过新款直读后可兼容 I、II代 PS 游戏，不飞碟，兼容性好，兼容 DVD、是 PS II爱好者**最佳选择**） **DC 主机**以超低价位，**兼容 VCD** 功能、**可上网**的功能； **PS ONE** 精巧的外型外配显示屏的现代配置也居**热销之首**

GBA 售：800 元／台（卡带见下面），**GBA 连机线 40** 元／条，**GBA 充电电池 200** 元，**GBA 皮套 30** 元（精巧外形，高清晰的画质，兼容 **GB** 所有卡带，是掌机爱好者一步到位的选择）

特别推荐

※新款超平日本原装 NEC15 寸彩监，带 AV、S、RGB 端子，可接电脑支持 VGA(800×600) 售价：650 元／台，可看电视 780 元／台专用 RGB 线，45 元／条。VGA 连接线每条 30 元／条（邮购请告知最近的火车站及联络电话，木箱包装运费 80 元／台）。

※原装 21 寸索尼特的珑管 VGA 显示器，最高分辨率 1600×1200，刷新频率 100HZ 以上，电调，无发黄老化现象，售 2200 元。可配电视盒（全制电视、S 端子、AV 端子）模拟式 480 元／个、数字式 650 元／个；木箱包装费 120 元，请告之到达车站及电话。

独家特惠

SNK 彩色手掌机＋2 盘原版卡 售价 **400** 元 仅余 **50** 台特惠机，欲购从速（格斗王 R2、网球、棒球、连线球**任选两盘**）

SNK 卡带目录：

12 合 1	480	棒球	150
9 合 1	480	格斗王 R2	240
网球	120	侍魂	280
越南战役 2	320	泡泡龙	150
美少女格斗家	260	魔法射球	80
美少女成长日记（黑白）			50

DC 软件 300 余种，5 元／张，PS 软件 2000 种，黑碟 15 元／张，SS 软件千余种，4 元／张，十片起邮，邮费 15 元。批价电询 诚招各地分销商

动画 VCD 银碟 售价 4 元／张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发价格另议 PS、GB 游戏攻略书齐全、彩版价廉，欢迎查询选购 诚招各地分销店

流星花园 TV 版	17CD	我的女神	3CD	红猪／铁拳	2/1CD	高达 MTV	1CD	银河英雄传说外传－千亿之星	6CD	毁灭者战记	7CD
幽游白书 TV 版	24CD	罗德岛之英雄骑士传	6/9CD	百变狸猫	2CD	六翼天使之声	6CD	－螺旋迷宫	7CD	人形草纸（1～6 集）	
幽游白书（剧场版）	2CD	库洛魔法使 TV 版	14CD	风魔小次郎	6CD	深海特工队	9CD	街霸 TV 版	14CD	库洛魔法使一被封印的卡片（剧）	2CD
圣斗士－十二宫篇	25CD	乱马 1/2OVA	3CD	魔术士奥芬 2	12CD	全日本卡通 MTV	1CD	山丁女福星－求你说声我爱你	1CD	学生妹	2CD
圣斗士－北欧篇	9CD	无限的利维亚斯	4CD	倒凶十将传	3CD	女狼人（第一部）	1CD	山丁女福星－鬼姬传说	1CD	瞳孔中的暗杀者	2CD
圣斗士－海皇篇	5CD	幽游幽白书（完结篇）	14CD	猎人／龙猫	3/2CD	彼男彼女的故事（15－24 话）	5CD	宇宙骑士 I	16CD	魔法少女樱中三部	7CD
圣斗士－真红少年	1CD	幽游幽白书（夜叉阴谋）	1CD	灌篮高手－篮板王	1CD	铁拳 2	2CD	间之楔	2CD	纯情房东俏房客特别篇	1CD
秀逗魔道士 OVA	3CD	恋爱物语	1CD	强殖装甲	3CD	恐怖宠物店 3，4	2CD	梦幻妖子	2CD	EXD 杀手	3CD
秀逗魔道士（剧场版）	2CD	秀逗魔道士第一辑	9CD	安达充作品－最后的冠军	3CD	金田一之绝顶聪明的推理	2CD	变形金刚	2CD	机器猫之太阳王传说	2CD
可有记起爱	2CD	秀逗魔道士 NEXT	13CD	库洛魔法使（剧场版）	2CD	柯南太顺利的推理	1CD	最设记 TV 版	13CD	秘密电影－全（寺井由纪）	3CD
超时空要塞 II	3CD	秀逗魔道士 TRY	9CD	鲁邦三世	2CD	柯南之小兰的推理	1CD	快感指令	15CD	魔神坛斗士剧场版－辉煌帝传说	2CD
超时空要塞加强版	4CD	仙界传－封神演义	7CD	飞越巅峰	3CD	柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD	秘密电影	2CD	钢铁天使剧场版	1CD
超时空要塞 D7	4CD	真三－万能侠	7CD	车神传说	1CD	青山刚昌短篇集	1CD	钢铁天使	9CD	蜡笔小新特别版	2CD
超时空要塞 7（剧场版）	1CD	水晶围传说（剧场版）	2CD	索尼克	1CD	BOYS BE（恋爱白皮书）	2CD	乔乔冒险 II	3CD	蒙面超人（全蛾篇）	2CD
98 格斗王	1CD	头文字 D2	5CD	圣露未纳斯女学院	2CD	新世纪 GPX ZERO	4CD	炎之迷宫	2CD	真人版高达	2CD
3×3EYES I＋II	7CD	恶魔战士	4CD	灌篮高手（剧场版）	1CD	新世纪 GPX SAGA	4CD	库洛魔法使 II	5CD	皮卡丘－结晶塔帝王	2CD
DNA2／X 战记	5/2CD	樱大战 TV 版	15CD	纽田信长（真人版）	2CD	新世纪 GPX TV 版	13CD	浪客剑心第二部	14CD	樱花大战 OVA－全	6CD
无尽的华尔兹	2CD	樱大战 2—蔻华绚烂	2CD	寄生前夜（真人版）	2CD	鲁战士／海贼王	9/9CD	卡片召唤师	1CD	万有引力 TV	5CD
战场回忆	4CD	银河英雄传说 TV 版	55CD	金田一之二（真人版）	2CD	乱战突破	2CD	爆炎	2CD	新下级生	4CD
逆袭的夏亚	2CD	英雄本色	1CD	女怪	2CD	万能文化猫娘 OVA	3CD	强殖装甲凯普巴	3CD	守护月天 OVA	5CD
高达之 F91	2CD	装甲骑兵	18CD	医院坡上吊	2CD	金田一之七瀬美雪杀人嫌疑犯	1CD	柯南－暗孔中的杀人案	2CD	犬夜叉－全	6CD
高达 0083（剧场版）	2CD	天空的守护神	13CD	万有引力（剧场版）	2CD	街霸 ZERO（3－4）	1CD	棒球英豪 TV 上	17CD	梦幻女天子－全	12CD
0083－战士之黄昏	6CD	高达 0079TV 版	16CD	流星花园（剧场版）	1CD	宠物小精灵 TV 版	22CD	超时空要塞 7 I，II	13,11CD	卡片招唤师	5CD
08MS 小队	6CD	逮捕令	6CD	浪客剑心（剧场版）	3CD	W－杀人课	2CD	稻中兵团	9CD	棒球英豪 TV III（完结篇）	16CD
08MS 小队（完结篇）	1CD	银河战国群雄传	18CD	口袋怪物尤斯的反击	2CD	银河英雄传说外传－反叛者	2CD	白色猎人 TV	9CD	捍卫者	5CD
魔术士奥芬	9CD	宜空中的侦探	2CD	太空战士九 CG	1CD	圣斗士之黄金苹果	1CD	白色猎人剧场版	2CD	乱马 TV1－8 部	54CD
魔术士奥芬 II	12CD	柯南 TV 版	14CD	太空战士九（攻略）	3CD	神与神之战	1CD	GTO（1－40）	22CD	新足球小将	7CD
99 格斗之王	1CD	快刀乱麻	1CD	宇宙骑士 II	2CD	最终圣战	1CD	樱花大战 TV 版	25CD	天地无用－地球篇	7CD
高达 0080	3CD	游戏王	1CD	高智能方程式	5CD	人形草纸－傀儡师左近	4CD	女神保护生（1－9）	6CD	天地无用－宇宙篇	7CD
新世纪 EVA	13CD	游戏王 TV 版	5CD	生化危机真人版	2CD	希望成为天使	9CD	天使禁猎区（1－3）	3CD	倒 A 高达（完结篇）	25CD
新世纪 EVA（剧场版）	4CD	罗德岛战记 OVA	6CD	魔法骑士 TV 版	7CD	（天使宝贝篇）		女浪人月影兵 TV	3CD	城市猎人 OVA 国语版	5CD
星界之纹章	4CD	妖精战士 TV 版	9CD	机动战舰 TV 版	9CD	亚历望之战记	7CD	乱马 TV 版（1－105 集）	41CD	纯情房东俏房客	8CD
乱马 1/2	2CD	JOJO 奇妙的冒险	1CD	非常偶像 KEY	10CD	虚界之魔兽	4CD	掌上娇女	5CD	JOJO 奇妙冒险第四集	1CD
圣水奇缘	2CD	天空之城	2CD	罗德之纹章－完结篇	3CD	柔之道（高处篇）	1CD	人狼	2CD	黄金男孩	3CD
情侣乐天派	2CD	黄龙之耳	2CD	高立的未来世界	2CD	柔之道（奥运篇）	1CD	命运之子	4CD	天神道士	3CD
爱星球之恋	2CD	魔女宅急便	2CD	魔妖 TV 版（1－8）	17CD	红发少女安妮	2CD	变形金刚 TV 版	10CD	铁拳浪子	14CD
太空战士 VII	1CD	再见萤火虫	1CD	安达充作品－邻家女孩	6CD	时空主旅人	1CD	头文字 D 剧场版	2CD	魔法天使	18CD
心跳回忆 OVA	2CD	GTO 麻辣教师 18－32 集	8CD	俄沙罗鬼 TV 版	13CD	美幸－不可思议之国	1CD	蓝色高达后篇	4CD	不文明泰山	11CD
浪客剑心	26CD	风之谷	2CD	D4 公主／毁灭	4/2CD	绝爱 3CD／H2 21CD		捍卫者	5CD	犬夜叉	7CD
浪客剑心追忆篇	4CD	岁月的童话	2CD			银装骑攻队	5CD			蜡笔小新	12CD

GBA 和 GB 卡 邮费 15 元

拿破仑	320	足球 J 联盟	490	97 格斗王	25	萨尔达大地之章	35	游戏版	85	机甲宝太阳	35	12 合 1（包括以下）	200
玛莉	350	F－ZERO	390	口袋妖（中文）	25	游戏王 4 中文	75	游戏王 4 中文	80	顶级赛车	50	（96M 卡、CJK－001、97 格斗王、勇者、萨尔达、梦幻之星、太空 4、第二次、侏罗记、吞食天地共 10 个全中文智力卡）	
大冒险	370	女神转生外传中文	80	吞食 III	24	洛克人 X	30	勇者斗恶龙	80	公主钟声	30		
GTA	380	格斗 2001	45	女神转生 8 合 1	40	古墓（中文）	88	真人格斗	27	高达战士	45		
女皇方块	410	口袋黄	35	游戏 II III 4 合 1	30	游戏王 III 4 合	145	忍者龟	30	奥运 2000	45		
叮当	410	宠物猎人红蓝绿	85	撒尔达中文	35	心跳回忆	48	真女神红	38	樱大战	80		
爆热	380	勇者斗恶龙 III	70	坏玛莉 II	39	牧场 II4 合 1	46	真女神黑	38	拳王 2000	45		
出出火箭	390	秘宝传说	60	勇者 II	65	柯南	80	心跳回忆	50	炸弹人	45		
游戏王	490	水晶中文	45	坏玛莉 III	45	游戏王 4 日文版	35	三国志中文	30	四大金刚	60		
洛克人	400	口袋银	38	牧场物语 II（中文）	40	海鸟版	85	罗德岛战记	25	DDR	55		
桃太郎	390	金银 2 合 1 中文	60	游戏王 III（中文）	40	城之内	85	痛快挖掘	25	电车 GO II	25		

DVD 版 PS II 软件目录（每盘 130 元，邮费 15 元） **DVD 蕊片 150 元／支，适用 1000 型 15000 型 PS II机**

001 A － 列车	007 Z.O.E	013 超级少女	019 风之少年 2	025 鬼武者	031 机动战士钢弹
002 疾风快马 5	008 决战 I	014 冒险风暴	020 骑兵七勇士	026 我是监督	032 圣女密码完全版
003 GT3	009 阎之记忆	015 大盗伍卫门	021 钢弹救世主	027 滑雪板天国	033 机战佣兵 2 另一个世代
004 节奏 DJ4	010 决战 II	016 魔鬼雄鹰	022 首都高－零	028 阳光英雄谭	
005 Q 赛车	011 保镖	017 第一神拳	023 怪兽牧场	029 毁灭危机	
006 劲舞娃娃	012 恐龙世纪	018 奇兵档案	024 天空奥德赛	030 阎云	

周边配件

DC 金手指卡＋碟	55	太八烟盒＋火机	35	太空八腰表	45	SS 记忆卡	60	PS 5 针／7 针电源板	50	DC VGA BOX	90
PS 手柄四分插	50	PS ONE 显示屏（5 寸全制）	850	PS 双摇控振制	110	PS 鼠标	35	GB 金手指	90	DC 全新原装光头	200
GB 笔型套装充电器（带火牛）	35	PS ONE 显示屏充电池	220	PS 双摇控不振制	90	DC 原装可视记忆卡	150	太八钱包	28	PS 9 系列电影卡	240
精选 PS ONE 包	30	太八戒子＋项链	10	SS4M 加速卡	65	DC VCD 驱动器（可直接看 VCD）	30	太空八情侣表	95	DC 全新光头＋光驱	380

各位商家、玩友如需索取更详细目录（SS、日剧、VCD、PS 碟、DC 碟、周边配件目录） 请访问本店网站：MICROGAME.COM.CN

邮购兼批零总部（汇款地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号（保工街八路口东 50 米）营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红霞 邮编：110023 电话传真（邮购查询）：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档（金城宾馆斜对面） 营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真（邮购免打）：024－24141548 手机（批发专线）：(0)13609892121

重庆仙童电玩

PS碟 4元/张，DC碟 5元/张

仙童二手游戏机自由市场现已开业 地址：渝中区人民公园内 时间：每周日上午

邮购商品需10－15天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免，详细目录免费索取。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。本店二手机专柜正在收售二手机。邮购地址：重庆市渝中区新华路273号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信(款)人：仙童电玩

PS碟：4元/张，5张起邮，免邮费

八成新PS套机 型号：7000、5501 价格：450～500 型号：7501、9002 价格：650～700 (送双手柄、AV线、电源，保修三个月)

RPG类
最终幻想4,5,6(3CD)
最终幻想7(3CD)
最终幻想8(4CD)
最终幻想9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜2(2CD)
异度装甲(2CD)
陆行鸟迷宫
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险谭
勇者斗恶龙7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士3 龙战士4
幻想水浒传2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士2
妖精战士3(2CD)
荒野之枪2(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉2
亚沙拉传说
牧场物语2
牧场物语3
洛克人DASH
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
偶然遗迹
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来
兵蜂RPG
海钓
数码暴龙2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
封魔传奇
风雨来记
格兰蒂亚2(2CD)
伦敦精灵团
水浒传108星
零复活
幻想水浒外传2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
伏魔战记
仙界通录正史

AVG类
生化危机(2CD)
生化危机2(2CD)
生化危机3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机2
古墓丽影2
古墓丽影3
古墓丽影4
古墓丽影5
钟楼惊魂2
钟楼惊魂3
恐怖反应2代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
魔鬼战士(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢
异形
苍魔灯
黄昏之都
快刀
极度深寒
恐怖学园再会
神鬼传奇
黑暗追踪
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆2(5CD)
胸骚预感
同级生2
机械帝国(2CD)
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
迷路
名侦探柯南
野兽兵团

SLG类
机器人大战S
机器人大战F
机器人大战外传
机器人大战F(完结篇)
机器人大战α
机器人大战α外传
真魔装机神
真机器人战线
基松之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
神圣传
高达GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战1+2
梦幻模拟战4+5(2CD)
重装机兵2
旺达尔之心
旺达尔之心2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务3
鬼魂力量3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
零式武器
便利店
铁路大亨
最终幻想战略版
皇家骑士团2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁5
足球教练
足球经理2001
RPG工具4(2CD)
文明2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志4(全中文)
三国志5(全中文)
三国志6
三国志7
孔明传
大航海4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场2
怪物农场3
魔兽争霸
青之6号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务2
大航海时代2
三国志3
高达G世纪IF
炼金术士
魔兽争霸

STG.ACT类
时空枪手2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头X
古惑狼1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人X3
洛克人X4
洛克人X5
洛克人8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛2
东巴2
泰山
小泰山
富贵猫
BB大赛
芭比娃娃
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙1+2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量2
热血亲子
龙争虎斗2
女剑士
骷髅头大战2
星战前传
星球大战
无敌四金刚
小巨人
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事超人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀拢夜魔2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威2
特别任务
未来警察
铁血士兵3
魂斗罗
魂斗罗2
银河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵2
虎胆龙威2
烈火战车
青蛙过河
007－明日帝国
007－黑日危机
蓝精灵
高菲狗
紫炎龙
海底大战
超时空要塞VFX
皇牌空战2
皇牌空战3(2CD)
飞鹰一号
时空枪手
精灵机导弹
最高力量
轰天炮1+2
雷鸟5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领蜂
太阳表决
雷电DX
雷电风暴
雷电危机
1945Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
毁灭者
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
小蚁人2
反斗奇兵
太郎冒险

FTG类
刀魂
铁拳
铁拳2
铁拳3
拳皇95
拳皇96
拳皇97
拳皇98
拳皇99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D饿狼
少年街霸3
街霸EX2
口袋战士
漫画英雄VS卡普空
私立学院(2CD)
私立学园2
乔乔冒险
龙珠Z
3D龙珠
龙珠3合1
三国无双
生与死
GG格斗
豪血寺一族2
高达对战
新変形金钢
侏罗纪公园4
马沙之反击
X－man
格斗野郎
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
HBO拳击大擂台

SPG、RAC、其它类
98明星足球
实况足球3
实况足球4
实况足球2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J联盟99
J联盟2000
超级自由人2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车3
极品飞车4
极品飞车5
GT赛车
GT赛车2(2CD)
山脊赛车3
R4
F1赛车
力司赛车
三番市公路大赛
0版赛车3
V拉力2
车神
车神2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
007赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托3
爆走卡车2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
舞王2
司诺克大赛
花式撞球2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀3
魔法彩珠
99泡泡龙
麻雀方块
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大亨
徐徐大作战3
筋番付肉3
铃木爆发
炸弹人
电车GO2
吉它
南梦宫合集注
头文字D

注意：

1. 本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
2. 本店会对发出的商品进行检查。
3. 如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
4. 您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：023－63741116。

广州意翔电子

www.myx－games.com

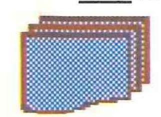
E－mail：myx@myx－games.com

专业批发：PS, PS2, GB主机、配件、饰品 PC游戏配件，电脑耗材

热门精品：PS原装光头，DC原装光头连底架，各种GB袋，PS－1M记忆卡，各种PS/PC单双打手柄、振动方向盘、摇杆，

最新 **PC USB** 即插即用双振手柄

公司地址：广州市先烈东路190号粤海凯旋大厦1308室
电话：020－87254096 87253717
南太门市：广州市西堤二马路8号南太日用品市场A118档
电话：020－81858642 （文化公园对面）
天河门市：广州市天河石牌西路新概念电脑城二楼中央柜台
电话：020－87540192 （太平洋电脑城后座）



欢迎光临我们的网站垂询详细的图文资料

100% TOP TV GAME INFO FOR FANS

电子游戏一点通 TV GAME 2001.3

封面待定

《电子游戏一点通》

菜鸟的良师、高手的益友！

《电子游戏一点通》第二辑在“电子游戏与电脑游戏工作室”紧张的工作下已经面市，第三辑也紧锣密鼓地制作中。内容将会更加精彩，制作将会更加完美。相信一定会让期待已久的玩家满意！

第二期已经上市！欢迎邮购

第二辑内容

1. 《最终幻想X》游戏画面介绍。
2. 《罪恶克星X》全日本对战大赛。
3. 《CAPCOM VS. SNK》究极连续技。
4. 《超级玛莉》魔鬼式通关。



■统一刊号:ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:8.00元